MINAMI

Un verdadero FANZINE SOBRE MANGA Y ANIME

¡¡¡Último número!!!

Este último Minami marca el fin de una era, así que dejemos un buen recuerdo. Ofrecemos:

☞ Para los dragonbabosos:
El final de DRAGON BALL GT

☞ Para los aficionados:

SANCTUARY
VERSION
CAPTAIN TSUBASA
MEMORIES
RANMA 1/2
UROTSUKIDOJI

Más artículos de opinión, humor, cultura japonesa, Top Secrets, lo ultimísimo de Japón, series desconocidas...

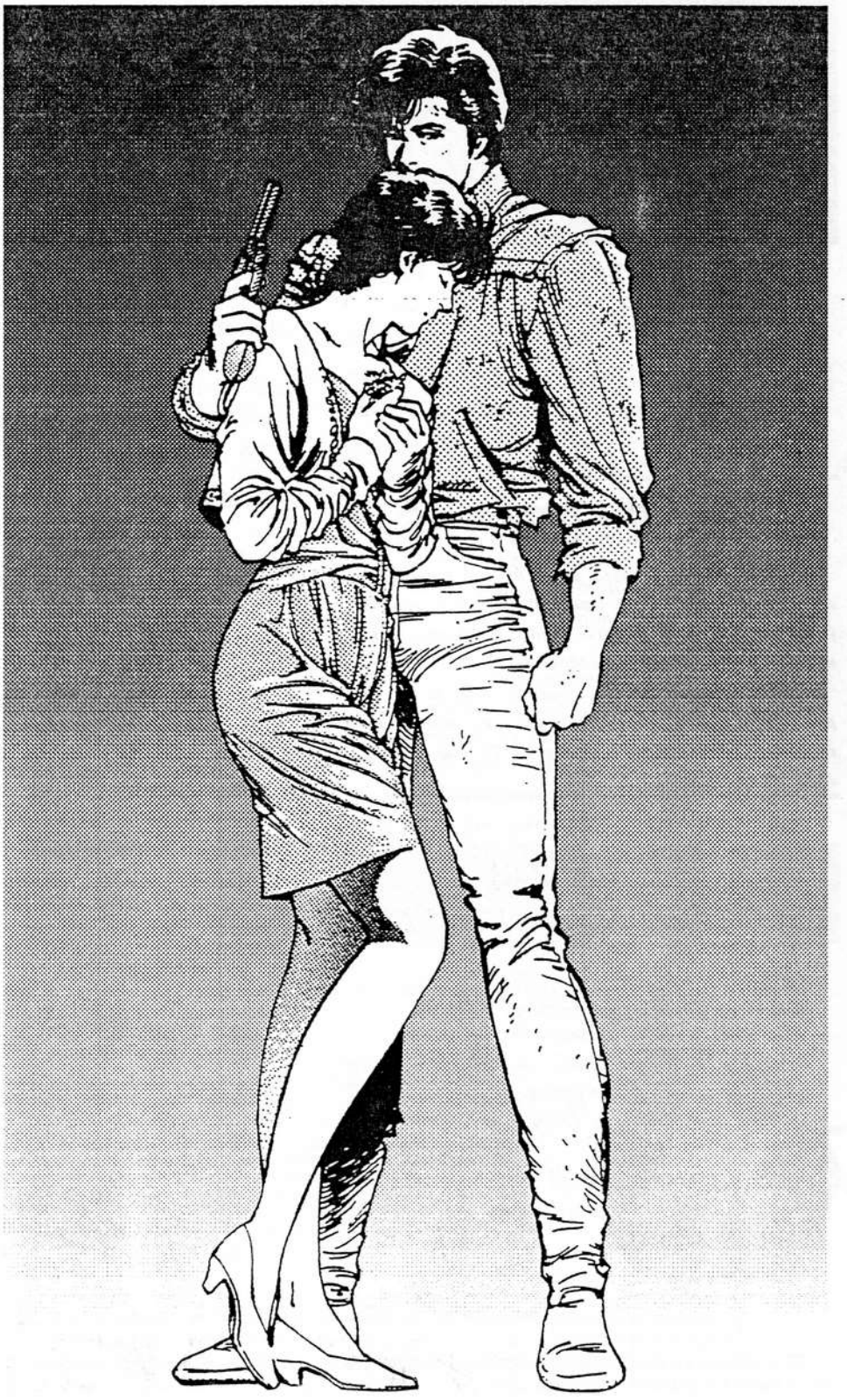
En general, cosas de auténticos fanzines, que no de revistas que tiran de Internet.

Y además a un precio de los de "sin ánimo de lucro", ¿qué más se puede pedir?

150 ptas

Nº5

28 páginas



ÍNDICE

3 - NOTICIAS
4 - CARTA ABIERTA A LOS LECTORES
8 - VARIOS
9 - RANMA ½
10 - CAPTAIN TSUBASA
12 - A FONDO
16 - DOSSIER
20 - EL JIDAIGEKI
22 - TOP SECRET
26 - CORREO
27 - DESPEDIDA Y CIERRE

MALDER... DIGO... MULDER: BUENA SUERTE EN TU CAZA, Y RECUERDA, EL ALIENÍGENA SE ESCONDE CON EL NOMBRE DE RIERA

FE DE ERRATAS

Por increíble que parezca, en el último número no cometimos ningún error (quitando alguna posible falta de ortografía, claro), todo un logro y un motivo más para estar orgullosos.

No tenemos errores de información (más de lo que puedan decir muchas famosas e importantes revistas), así que podáis fiaros de lo que aquí se diga, os lo aseguro.

2ª EDICIÓN
REVISADA Y CORREGIDA

EDITORIAL

Hace mucho tiempo que conozco Minami, y siempre lo he considerado uno de los mejores fanzines que había por ahí, así que realmente siento ver cómo nos dice adiós.

Y ante tamaña contradicción no he podido menos que ponerme delante del ordenador y expresar mi indignación al ver cómo son siempre los mejores los que se van... ¡qué coño!, en realidad escribo esto porque el "pesao" de Lázaro Muñoz me estuvo dando la tabarra de una manera increíble para que le escribiera la dichosa editorial del último Minami. Y cuando me asaltó incluso en mi pueblecito refugio claudiqué, claro que no pude hacerlo borracho como él quería (supongo que para mantener el nivel de su filosofía de la botella... digo... vida), pero sí que lo hago cuando menos resacoso, algo es algo.

Pero sí que hay un par de cosas medio serias, ya que si bien Lázaro Muñoz es un personaje constante, incansable y a veces hasta agobiante no sería justo omitir que también es uno de los más entusiastas, trabajadores, entrañables e incalificables personajes de este mundillo, por eso no siendo más que un simple aficionado más con un fanzine más ha llegado a ser lo que es y estar donde está. Y eso se lo debe sobre todo a dos cosas.

La primera es su perseverancia, siempre tiene que estar en todas partes y conocer a todo el mundo; y la segunda y creo que más importante es Minami.

No se puede conocer a Lázaro Muñoz sin conocer Minami, posiblemente la publicación no profesional más famosa de España, y probablemente, por qué no, también la mejor. Recuerdo el primer número, prácticamente calcado del Manganime en el que Lázaro inició su carrera "profesional", y cómo a partir de él se fue creando un concepto casi olvidado hoy día, el del fanzine puro y duro: una publicación alternativa, independiente, políticamente incorrecta, a veces no muy fiable y totalmente desinteresada. Si a eso añadís la calidad y el humor que sus redactores le imprimían y los esfuerzos de Lázaro por distribuirlo a cuantas más partes de España mejor comprenderéis por qué Minami ha llegado a ser casi una leyenda en este país.

Ahora, por distintos motivos, se nos va. Quizá en parte sea lo mejor, irse con la cabeza bien alta en lugar de seguir y seguir hasta pervertirse y degradarse, pero eso no rellena el enorme hueco que dejará.

Aunque siempre nos quedarán los buenos recuerdos atesorados durante sus cinco números.

Tenéis en vuestras manos todo un clásico, nada menos que el último Minami, ¡¡¡disfrutadlo!!!

Óscar Valiente

Minami nº5 (*Octubre 1996*): Supongo que si digo que es un fanzine trimestral no me vais a creer, ¿verdad?, bueno, pues al menos creed que es sin el más mínimo ánimo de lucro y puramente informativo dedicado a la difusión del mundo del cómic y la animación japoneses.

Staff:

*Él se lo guisa, él se lo come y él se lo friega: *Lázaro Muñoz*
Pinches: *Ricardo López, Óscar Valiente, Pepe Beltrán y Lola Laespada*

*Algunos dibujos e ilustraciones son copyright de sus autores y/o editoriales, **Minami** reconoce en todo momento esos derechos y usa dichas imágenes con tan sólo fines informativos.*
Minami es una publicación legal y registrada, prohibida la reproducción total/parcial de lo aquí publicado salvo por fines informativos, y aún en ese caso no estaría mal que pidiéseis permiso.

***Minami** sí comparte las opiniones en él expresadas.*

Minami - Depósito legal M-35203-1994

Minami™ es multiusos: si tienes calor sirve de abanico y si tienes frío lo puedes usar como combustible para hacer fuego.
Y si te cansas de él no lo tires, pues aunque es biodegradable siempre será mejor si lo reciclas. Además ningún miembro de **Minami** fuma, y como hasta *Lázaro Muñoz* usa pilas recargables en su walkman, es evidente que comprando **Minami** contribuyes a mejorar el medio ambiente.

Minami Herald Tribune

Nº1 Gratuito junto con el fanzine Minami Director: Lázaro Muñoz

Demostrado que la violencia del manga no es gratuita

Recientes estudios llevados a cabo por el profesor Jordi Sabelotot de la Universidad Inservible de Polonia demuestran que la violencia y el sexo del manga y anime no son gratuitos, ya que, según sus propias palabras: "Al fin y al cabo tú has comprado el manga, ¿no?, por tanto lo que contenga ya no es grautito, te ha costado tus buenas pelas".

Suponemos que estas revelaciones revolucionarán el mundillo y harán callarse a todas las asociaciones de padres y demás defensores de nuestra moralidad.

(pag. 45)

Venga, un poco de seriedad

Pocas son las noticias auténticas, y menos aún las realmente interesantes o que sean buenas para el mundillo.

Para empezar, resaltar el nacimiento de la revista Minoki, con la que, pese a la creencia popular, no tengo nada que ver, soy un simple redactor más. Luego está el apartado Riera, ya que éste sí que está en todas partes; ahora le ha dado por hacer historietas, nada menos que guionizar el Sueños (¡virgen santa!, si ya era guarro no veas cómo será a partir de ahora) y crear la cosa esa del Sargento Fistfucker y Tracy Fox (que pese a tener un dibujo que a ningún dragonbaboso de manual gustará está relativamente bien, es original y hasta te ries de vez en cuando). Y aparte, claro, sigue dando por saco con el Kabuki. Por otro lado está el Piñol, que junto con Nacho Fernández se mete de lleno en el mundillo con su Manga Wars (promete, promete). Y como me la traen fresca las novedades de las distintas editoriales (si queréis que las reseñe mandadme servicio de prensa, ratas) voy a ir terminando.

Eso es todo, espero que vayáis al Salón del Manga de Barna (que este año será cojonudo) y a Albanime (que será aún mejor).

¡¡Descubiertos y revelados todos los pseudónimos de Óscar Valiente!!

Por fin, después de años de investigación y un uso abusivo de mi amistad personal con él, he conseguido averiguar creo que todos los pseudónimos que utiliza el insigne Óscar Valiente.

Sé que no debería hacerlo y que ya puedo considerarme cadáver, pero el público merece ser informado. Los nombres que Óscar utiliza (al menos los que yo he podido descubrir, que seguro que son más) son:

Cels Piñol, Jorge Riera, Nuria Teuler, Son Goku, María Ferrer, Alex Samaranch, Rafa Gallardo, Isidro Sánchez, Sergio Benet, Akemi Pérez, Lázaro Muñoz, Mikel, Sergio Herrera, Yoko M., Manuel Guerrero, Ana Mª Meca, Alejandro Serrano, Juanjo Sarto, Gil Enrique Torres, Alfons Moliné, David "D", Antonio Valentín, Manuel Díez, Joan Navarro, Prof. Loki, Urotsukidoji, Carlos Loriente, Dr. Átomos, Xavier Marturet, Hi no Tori, Alejandro Maicas, Luis Alís, Manuel "Kimagure" Ortega... y la lista sigue, pero ahora tengo que dejarlo porque vienen dos tipos con camisas blancas, ¡pero no, yo sé que no son enfermeros, en realidad son Óscars Valientes disfrazados, trata de impedirme que revele su secreto, pero no podrá conmigo, yo no estoy locooooooooo!

(Resto de pseudónimos en pags. 579-987)

Desentramada una estafa monumental

Acaba de llegar a redacción la noticia de un escándalo de proporciones bíblicas, ¡¡alguien se ha atrevido a utilizar Dragon Ball con fines comerciales!!

Al parecer la estafa consiste en una revista que lucía un hermosísimo Songoku (obviamente con muchos colorines) en su portada, pero el interior era inaccesible por estar plastificada (al estilo Kabuki), precisamente eso motivó a los compradores, que pensaron: "¡qué bien!, más Songoku y probablemente el resto sea sexo, de ahí el plástico, ¡voy a comprarlo!". Así que se gastaban las 500 pelas que costaba dicha publicación.

La trampa consistía en que la revista en cuestión estaba en blanco, es decir, no tenía nada.

Curioso resulta el hecho de que quien dio la voz de alarma fue un tendero que lo abrió por curiosidad, al parecer ninguno de los varios cientos de miles de compradores (pues en esa cifra se estiman las ventas) se dio cuenta de que era un timo.

Esperemos que esto lleve a reflexión y en el futuro se gane inteligencia, evitándose hechos lamentables como este.

(Pag. 999)

Esta sección se pensó para que fueseis vosotros quienes mandaseis las noticias, pero como este es el último número no podrá ser, quizá en otra ocasión u otra publicación. Aprovecho el espacio sobrante para decir a todos aquellos que se hayan sentido ofendidos por la última noticia que: "¡os jodéis, dragonbabosos!".

Minami Monogatari

Minami Monogatari

Minami se va, es triste, pero cierto. De hecho, muchos pensaban que ya había pasado a la historia, y casi tenían razón, este nº5 ha sido una cabezonería mía, un proyecto personal, y por eso muchas veces escribiré como si esto fuera mi diario. Quizá muchos me tachen de narcisista, chulo o creído, y tendrán razón, nunca he negado que soy un individualista chupacámaras con afán de protagonismo, pero en este caso creo que estoy justificado: yo empecé **Minami** y yo lo terminaré.

Y esa es la función de esta **Minami Monogatari** (*Historia de Minami*), que en realidad es una carta abierta a todos los lectores del fanzine... Aunque, antes de nada, un poco de documentación:

Minami, historia de un sentimiento

Minami, fanzine **Minami**, quizá ese nombre os diga algo, quizá no, pero el caso es que existe, o existió, o existirá.

¿Cuándo nació **Minami**?, no lo sé seguro, podría haber sido más o menos a principios de los 90, cuando yo en mis viajes por distintos países siempre compraba alguna revista o cómic japonés como curiosidad; o quizá más tarde, en el 91-92, cuando empecé a aficionarme a series como *Los Caballeros del Zodiaco* o *Dragon Ball*; puede que fuese en el 92, cuando conocí por correo a **Óscar Valiente** y éste me fichó para colaborar en su **Manganime**; pero lo más probable es que fuese a principios del 93, cuando por diversos motivos yo me volqué en mis hobbies y en mi mente se perfiló claramente la idea de **Minami**.

Pero tiene que haber una razón para que realizar un fanzine fuese uno de mis hobbies, y por supuesto la hay, tan idealista y tan noble que probablemente penséis que es un farol. Me da igual si lo pensáis, no pretendo convencer a nadie, sólo cuento las cosas como son: veréis, yo ya había sacado fanzines de otros temas, principalmente de cómics hechos por aficionados (de hecho, creo que fui la primera persona en publicar un cómic/fanzine dibujado al estilo manga, es decir, el primer manga español), y lo había hecho porque me gustaba que la gente disfrutara, o sea, quería hacer "feliz" a la gente, quería darle una historia que lo cautivara y le hiciera pasar un buen rato, y si lo conseguía con algo que había hecho yo, pues me sentía realizado, no pedía más. Pero el manga y anime era una cosa muy distinta, y sin embargo igual. Cuando **Minami** nació, apenas estaban los cuatro fanzines históricos en la calle, y el desconocimiento sobre el tema era muy grande; en cambio, yo estaba bastante informado gracias a todo lo que había recogido durante mis viajes, y poseía mucho material, así que pensé "¿por qué no compartirlo?". Por eso existe **Minami**, porque quería que la gente pudiese disfrutar con información y material de ese nuevo y fascinante mundo. Las cosas ahora han cambiado mucho, pero en el fondo ése era/es el espíritu de **Minami**.

Y así fue como durante el verano de 1993 se gestó el primer ejemplar de **Minami**, el cual hice muy artesanalmente, con muy pocos colaboradores (entre los que cabe destacar **Gerardo Fernández** por la gran ayuda que aportó) y menos medios, pero ahí estaba, y yo me sentía bien, había hecho algo por los demás, y eso me gustaba, siempre me ha gustado. Y cuando me empezaron a llegar cartas de felicitación, no os imagináis la sensación de... de... es que no se puede expresar con palabras esa maravillosa sensación de bienestar y realización personal.

Eso me animó a sacar el nº2, pero me encontré con un grave problema, mis cuatro colaboradores se rajaron, y me encontré completamente solo. Sin embargo, había empezado los estudios universitarios, y para ello me había trasladado a *Madrid*, que era ciencia-ficción comparado con *Albacete* en el tema de tiendas especializadas y material de importación, aparte de que en mi colegio mayor había medios informáticos muy superiores a los que yo poseía en casa. Estaba decidido, sacaría el nº2 de **Minami** aunque tuviera que hacerlo solo. Pero eso no ocurrió, una noche en una discoteca me encontré con un viejo amigo al que hacía tiempo que no veía y que resultó estar también muy interesado en el tema, y así fue como apareció el segundo hombre fuerte de **Minami**, **Ricardo López**. También para este número empezó a colaborar otro amigo mío y especialista en videojuegos, **Juan Luis Sáez**. Así, en las navidades del 93 el nº2 de **Minami** veía la luz.

Llegó el momento de sacar el nº3, y para este apenas sí hubo problemas, pues se recibieron muchísimas colaboraciones de lectores y además se configuró lo que sería el equipo "definitivo" de **Minami**, ya que se unieron **Concepción Corrales** y **Mae Fernández**, los hermanos **Manuel** y **Jaime Ortega**, el amigo **Manuel Mª Alfaro** y también nuestro especialista en informática

Juanki. Además decidimos tirar la casa por la ventana y sacarlo no con simples fotocopias cutres sino en offset (con lo que el fanzine ganó calidad) y además en una tirada bestial para lo que hasta el momento habían venido siendo las tiradas de **Minami**, animados quizá por el hecho de que siempre se agotaban. ¡Cuál no sería nuestra sorpresa cuando ésta también se agotó y tuvimos que hacer tiradas extra (aunque ahora ya con las fotocopias simples)!, flipábamos Entonces todo se complicó mucho. La aparición de diversas revistas con portada a color hizo que se impusiera la moda de la portada a color con un *Songoku* bien rubio en ella, las empresas distribuidoras empezaron a aparecer como setas y la génesis de fanzines y revistas se disparó. Ante esto, la causa original de **Minami** ya no tenía sentido, pues ahora ya no había desconocimiento y era muy fácil conseguir cosas, por tanto nos relajamos y dejamos que las cosas siguieran su curso. Pero no nos quedamos inactivos, durante esas fechas se produjo la absorción por parte de **Minami** del mítico y conocidísimo fanzine **Manganime**, que tras su andadura de cuatro números decidía pasar a formar parte de nuestras filas; tuvimos que lavar el buen nombre de nuestro fanzine en *Valencia* pues el ex-colaborador **Gerardo Fernández** se había dedicado a hacer correr falsos rumores y a decir mentiras sobre nosotros; y, sobre todo, conocí a **Rafa Gallardo**, editor del fanzine **Kimagure** y persona con la que empecé a intercambiar material y ayuda.

Y ocurrió, la explosión de fanzines y revistas provocó un impresionante descenso en la calidad del material e información, llegando muchos de ellos/as a ser poco más que un *Songoku* con muchos colorines en la portada (o una tía en bolas en su defecto) y

demasiada información sobre el *Toriyama* en el interior. No podíamos tolerar eso, debíamos recuperar el espíritu, teníamos que demostrar que aún se podía hacer algo por el mundillo sin tener que meter a *Dragon Ball* por medio, y así nació el nº4 de **Minami**, que con su realización a imprenta y con cubierta dura era lo que yo considero la máxima expresión de un fanzine. Pero esa génesis no fue fácil, primero hacía falta dinero, cosa que no teníamos y que se solucionó gracias a la inesperada ayuda de la librería *Akira Cómics* de *Madrid*, que nos prestó los billetes necesarios para el asunto; y luego estaba el tema de si un auténtico fanzine se vendería en ese nuevo mercado de portadas a color comerciales. Afortunadamente sí lo hizo, demostrándonos así que aún había esperanza.

Pero una vez más surgió un acuciante problema: la cúpula de **Minami** se quedó sin tiempo, surgieron trabajos, novias, mudanzas y un sinfín de cosas que hizo que nadie pudiese colaborar de firme; aunque eso no me hubiese detenido como no lo hizo para el nº2, al fin y al cabo yo era el director - coordinador - maquetador - distribuidor, pero es que yo también conseguí trabajo, entré en los años difíciles de mi carrera y además cometí el error de dejar que me echaran el lazo. Conclusión: **Minami** y su noble labor parecían condenados.

Que fue cuando surgió la feliz idea de fusionar **Minami** con **Kimagure**, fanzine de características muy similares y que también defendía (y defiende, claro) el manga y anime. Con ello ambos fanzines perderían un poco de su independencia y características únicas que los hacían originales y maravillosos, aparte de tener que adaptarse a las actuales normas comerciales y por tanto someterse a un par de transformaciones que de otra manera jamás se hubieran tolerado, pero con tal de seguir sirviendo a los auténticos aficionados al manga y al anime merece la pena intentarlo.

Sin embargo el proyecto se complicó, y yo me desligué de él, dejando el nombre de **Minami**, pero poco más, así que **Minoki** puede considerarse la evolución del fanzine **Kimagure**, pero no la fusión de éste con **Minami**.

Y ahora, cuando todo parecía acabado, surge este nº5, que es además el último. El último por todas las causas antes mencionadas y más, como es la pérdida de afición y de ilusión, pues al ir conociendo a

editores y gente importante te vas enterando de cómo funciona el mundillo y, la verdad, te llevas grandes desengaños. Y sin tan pocas ganas tenemos, ¿por qué sacar este número?, pues para demostrar que aún se pueden hacer auténticos fanzines y que además éstos todavía pueden tener éxito (pues estoy seguro que en el actual mercado dragonbaboso-internetero algo como **Minami** se va a agradecer); para probarme a mí mismo que todavía soy capaz de estar en la brecha como en los viejos tiempos; por cerrar más de una bocaza... por muchos motivos. (Esta parrafada va dedicada a **María Pola Aguado** de *Valladolid*.)

Pero, aunque estaba dispuesto a sacarlo en solitario, no me ha parecido justo, y he decidido incluir a dos personas:

La primera, **Óscar Valiente**, puede considerarse casi como miembro fundador, ya que sin su **Manganime** dudo que se me hubiese ocurrido nunca sacar un fanzine de manga/anime.

La segunda, **Ricardo López**, porque se lo merece después de todo lo que siempre ha hecho por el bien del fanzine, sin su colaboración dudo que **Minami** hubiese llegado a donde lo ha hecho.

Aparte avisé a todos los colaboradores más o menos habituales por si querían escribir una nota de despedida, pero nadie lo ha hecho.

Y luego dos personas se han metido por méritos propios:

Primero **Pepe Beltrán**, un amigo de la familia al que el manga y anime se la traen fresca, pero vive en *Japón* y por echarme una mano se ha puesto a investigar y a pasar información y artículos.

Y después **Lola Laespada**, mi novia, que aparte de ayudarme en la artesana maquetación me ha dado todo el apoyo moral que necesitaba.

El resto es historia.

Bonita narración, ¿verdad?, salvo el módulo del nº5 era la historia de **Minami** que se iba a incluir en **Minoki** si se hubiesen mantenido los planes originales. Y es que lo que he dicho de la falta de tiempo era cierto, el tiempo libre y ocioso escasea, y cuando se encuentra un poco se prefiere gastar en otras actividades, como haciendo deporte (¡¡casi ganamos el torneo de verano (de fútbol!!)), saliendo de copas con los amigos o estando con la novia (o con

muchos otros hobbies a elegir), así que para hacer este nº5 no he tenido mucho tiempo (para que os hagáis una idea, esto lo estoy escribiendo la madrugada del 3 de octubre y quiero que esté para el salón del manga), y

se han tenido que sacrificar muchas ideas y echar mano de mogollón de artículos que ya estaban escritos y que por distintas causas no se querían o no se podían publicar (por ejemplo, los de *Santuario*, *El Jidaigeki* y el *Top Secret* estaban ya para el nº4, es decir que tienen más de dos años, por eso quizá en algunos momentos os parezca que se tratan cosas muy antiguas o que se dicen cosas que ya se han dicho en otro artículo), pero aún así creo que ha quedado bastante bien, o por lo menos lo suficientemente bien como para seguir siendo la mejor publicación sobre el tema de este país.

Sí, sonará vacilón pero es verdad, y la prueba está en que hasta la competencia lo reconoce, **Minami** es la única publicación a la que no se ha criticado en ningún sitio, ni siquiera los de **Generación Manga** (que se meten conmigo por sistema) han podido sacarle defectos y han tenido que reconocer que era de lo mejor que había por ahí. Y es que **Minami**, aparte de tener una gran calidad, ha sido innovador donde los haya.

Primero creé el concepto de los *Top Secret*, artículos no sobre una serie sino sobre un tema general; también ideé la sección *Zapping*, en la que se hacía un exhaustivo repaso a todas las series emitidas por los distintos canales de TV; la idea de que varias personas opinaran sobre un mismo tema en un mismo artículo; el concepto de las intromisiones (pequeñas frases normalmente cachondas que alguien introduce en el texto de otro a posteriori); la innovación de escribir sobre series que no fueran estrictamente japos sino orientadas o relacionadas con el tema; entonces **Ricardo** aportó la idea de los artículos sobre cultura japonesa en general (y pese lo que digan los fantasmas de **Mangazone** los primeros fuimos nosotros y lo saben)... y omito muchas de las cosas que hemos hecho en la sombra, como ha sido atosigar a las cadenas de televisión y periódicos (una vez llegué a hablar con **Pepe Navarro** sobre el tema del **Kabuki**), promover campañas de recogidas de firmas y un sinfín de cosas más. En definitiva, que muchas han sido las aportaciones de **Minami** al mundillo de las publicaciones sobre manga, y ya que nadie nos las va a reconocer, pues por lo menos nos damos el gustazo de decirlas nosotros aunque nos tildéis de presuntuosos.

Y ahora paso a pedir perdón por una cosa que **Minami** siempre había hecho y que ahora no se puede mantener: ser extremadamente barato. **Minami** siempre había sido con diferencia el fanzine más barato (sólo en la relación páginas-tamaño-precio, porque si también incluyésemos la variable "calidad" es que saldría como resultado que era un regalo), y ahora esa diferencia quizá no sea tanta, y es que yo antes me movía más y conseguía que las tiendas me cobrasen un tanto por ciento muy bajo, por lo que no tenía que subir el precio de los ejemplares, pero ahora ya casi nunca voy por las tiendas y he perdido ese favoritismo, por lo que todas me van a cobrar el 30% estipulado, de todos modos, y para que comprobéis que **Minami** es una publicación sin el más mínimo ánimo de lucro, ahí van las cuentas:

A mí cada fotocopia (de una cara) me cuesta 3'75 ptas, así que un ejemplar me cuesta 28 X 3'75 = 105. Ahora bien, a las 150 pelas que cuesta quitadle el 30% (que es 45 ptas), ¿qué es lo que tenéis?, efectivamente, 150 - 45 = 105. Es decir, que yo no gano un puto duro, lo más que hago es perder cuando tengo que enviar números por correo a otras ciudades y perder más aún si la tirada que saco no se vende. (Esta información va dedicada a **Pepelu** (**José Luis**) de *Madrid*.)

Y aún así, si dobláis cantidades veríais que tenéis 56 páginas (más que la mayoría de las revistas actuales) por 300 pelas (menos que la mayoría de revistas actuales). Y teniendo en cuenta que a ellos cada ejemplar les cuesta más o menos unos veinte duros (sí, sí, no va de coña, con las tiradas que tienen los ejemplares les salen más o menos por eso, ya que lo caro es la filmación de los fotolitos, una vez hecho eso cuantos más ejemplares más baratos te salen), creo que **Minami** sigue siendo la publicación más barata que hay por ahí.

Y ya que ha salido el tema de las tiendas y los tantos por ciento, no puedo evitar hacer mención de honor a la tienda **Crisis Cómics** de *Madrid*, que siempre se ha portado maravillosamente con nosotros, siendo la única merecedora de este título pese a que otras como *Metrópolis* (*Madrid*) y *Norma Gijón* también se han portado muy bien. En el lado contrario están todas las que al ver el nº4 tan barato (sólo 250 rubias teniendo 52 páginas y estando hecho a imprenta) se dedicaron a ponerle etiquetas con otros precios (que iban desde las 275 hasta las 325 (de las que yo conozca, quizá hubo más por ahí)), aunque la palma se la lleva la librería *Imágenes* de *Valencia*, cuyo dueño, **Vicente**, tras haber vendido todos los **Minami** que le envié no respetó el tanto por ciento que habíamos estipulado y dijo que o ganaba más o no soltada un duro (de los que me pertenecían por ser de ventas de ejemplares), muy bien, **Vicente**, sigue así y quizá pronto consigas el título de tío más ruin del universo.

Y el tema de las tiendas llevadas por miserables me lleva al tema de las cartas escritas por el tipo de gente que da mal nombre al mundillo. Y es que son muchísimos los "listos" que hacen todo lo posible por no pagar o por joder al personal, pero quien se lleva la palma por encima de todos los que decían que pagarían al llegarles el fanzine (es que al principio yo era muy pardillo) está **Susi De Vega Fernández** de *Oviedo*, un chica que te cuenta una historia muy triste de su vida, que te pide todo tu material y que si eres tan inocente como para dejárselo se lo queda, así fue como me mangó una revista italiana (con artículo especial sobre *Los Caballeros del Zodiaco*), demostrando que en realidad no era más que una vulgar ladronzuela. Me gustaría emplear términos más fuertes pero es que en realidad una persona así me da lástima. De todas formas si alguna vez os escribe tened cuidado.

El tema de las cartas a su vez lleva a la degeneración cada vez más progresiva de los otakus, y es que si antes sólo los dragonbabosos cumplían con los requisitos del perfecto friki (reprimido, inadaptado social, no muy listo... la clásica imagen del lector de cómics, vamos), ahora ya son muchos y de varios sectores los que cumplen las normas, como ejemplo más fácilmente comprobable pondré el de una chica que escribió al correo de **Kabuki** todo ofendida porque habían dicho que **Cels Piñol** oía bakalao, y ella, supongo que basándose en los correos de **Cels** o en alguna otra cosa (porque si realmente lo conociese sabría que sí lo escucha, otra cosa es que le guste o no, pero oírlo tiene que oírlo por huevos) puso el grito en el cielo y escribió toda indignada para decir que no. Francamente, alguien capaz de hacer una chorrada así o tiene problemas serios o es que su foto aparece junto a la definición de friki en la enciclopedia. Y así hay muchos casos, no os vayáis a pensar que esto es un caso aislado.

Y hablando de frikis, otra de las cosas que están empezando a surgir son los grupillos de gente que, viendo la buena

voluntad de los grandes eventos, se animan a forman una asociación y a intentar cambiar el mundo. Esto en realidad el loable y muy de agradecer, pero es que dichos grupos, lejos de empezar con modestia y pidiendo consejo te escriben cartas del estilo: "Y aunque tú eres una puta mierda que en la vida ha conseguido nada estamos dispuestos a perdonarte la vida y permitirte entrar en nuestra gloriosa organización, por descontado en el puesto más bajo y haciendo tú todo el trabajo..."; ¿Pero de qué coño vais a estas alturas de la película? Y algunas de las más importanes y conocidas revistas también van en ese plan de salvadores del mundo y creadores del mundillo en este país, cuando la revista más antigua, **Neko**, apenas sí tiene dos años, ¡ofreced primero productos de verdadera calidad (que no sólo de cara bonita) y entonces os las podréis dar de importantes, pero hasta entonces calladitos porque no hacéis más que el ridículo.

Pero vamos a dejar el penoso panorama actual para centrarnos en este número de **Minami**, y es que hay que decir que va a tener un par de carencias, como es que no habrá un artículo comentando el final de *City Hunter* (se queda en proyecto, y es una pena porque el tomo 35 es genial) y por tanto mucha gente dirá que a cuento de qué esa portada. Bien, en **Minami** nunca nos importó mucho que la portada coincidiese con el contenido, simplemente se buscaba un dibujo chulo de alguna serie y punto. Una más importante es la desaparición de los artículos de *Memories* y de las novedades de *Japón*, aparte de un artículo de despedida de **Ricardo**, pero es que un antivirus me borró el sector de arranque (para que os hagáis una idea de lo gordo que era os diré que no valía ni el típico recurso del "format c:") y bastante tuve con salvar mi ordenador como para encima rescatar la información, así que intentaré compensaros como buenamente pueda. El artículo de despedida de **Ricky-san** era prácticamente igual que el que haré yo. Del de *Memories* lo más destacable era que **Pepe** realmente había visto la película, porque por ejemplo en un par de revistas se han hecho comentarios sobre ella pero que se notaba que eran traducciones del script de *Internet*, porque por ejemplo en ninguno decía que la segunda historia en realidad es una parodia de muchas de las obras anteriores de *Otomo*, y eso es algo que se sabría si se hubiese visto la película, pero como ahora eso ya no se hace, sino que simplemente se va a *Internet* a sacar el script de los últimos capítulos de *Basura Ball* y a sacar cualquier otra cosa para rellenar y seguir tirando, pues nada. Por último las novedades de *Japón* no eran en realidad tales, sino simplemente series curiosas que aquí no llegará nunca, como por ejemplo una que se centraba en el **Shogi** (esa especie de ajedrez a la que tanto juegan los padres de *Ranma* y *Akane*) en la que se da una nueva definición al concepto de emoción, imagináos más de 80 páginas con una misma partida, imaginad a espectadores que sufren paros cardíacos de la emoción, pensad en cristales de gafas del malo que se rompen de la tensión que hay en el ambiente (amén de un sangrado de narices muy ilustrativo), gente que rompe el vaso de tanto apretar de los nervios... en fin, que reiros de la simplicidad de las hostias de *Basura Ball* y similares, ¡¡eso sí que está logrado!!

Aparte no llegaron unas fotos que se hubiesen puesto junto con la historia de **Minami** y que eran francamente divertida, ya que eran todas de desfases míos con otras grandes personalidades (de hecho, creo que esa ha sido una de las razones por las que no han llegado, porque ver a según que personas haciendo según qué cosas no hubiese sido excesivamente bueno para sus reputaciones).

Y, por supuesto, pido perdón por los errores que seguramente cometeremos (cometeré) a lo largo y ancho de este extenso número (porque a pesar de su reducido número de páginas el tamaño de su letra hace que en este fanzine haya más información que en cualquiera de las revistas actuales, ya que el tamaño medio de la letra de **Minami** es 9, mientras que otras revistas suelen usar un 11-12 con tipos de letras más grandes que las que uso yo, por no hablar del mucho mayor número de páginas dedicadas a la publicidad y el inconmensurablemente mayor número de ilustraciones, y es que en **Minami** siempre hemos dado preferencia al contenido frente a la forma, nosotros primero escribimos, y luego el espacio que queda se rellena con dibujos, y si para éstos no hay espacio, pues se deja el artículo sin adornar, que tampoco se va a detener el mundo.

Además, en este **Minami** hemos vuelto al viejo sistema del recortar y pegar, ya que con algunas leves excepciones (como por ejemplo las imágenes guarras que adornan este artículo para que los que hayan comprado este número sólo para saber el final de *Basura Ball GT* se animen así a leerlo pensando que hablará de sexo) todas

las imágenes son fotocopias que se recortan y pegan en el hueco correspondiente (¡¡toma prueba de que aún se puede hacer una publicación sin escáner ni hostias!!), haciendo que algunas páginas sean verdaderas obras de artesanía (como por ejemplo el artículo de *Ranma*, a ver si podéis descubrir los seis parches que tiene).

¡¡Ah, sí!!, y **Minami** es un fanzine de *Albacete*, de ***Albacete***, y no de *Madrid*, a ver si se enteran un par de cabezas huecas.

Y va siendo hora de ir terminando, supongo que se me olvidarán algunos datos importantes, pero ya encontraré la manera de sacarlos a la luz.

Ahora lo importante es que comprendáis por qué nos vamos, no sólo por nuestra falta de tiempo e interés sino también como forma de protesta por en lo que se está convirtiendo el mundillo, en algo de lo que no queremos formar parte.

Poco más, sólo agradeceros el que sigáis confiando en nosotros pese a no tener a un bonito *Songoku* de muchos colorines en la portada, ¡¡esperamos no defraudaros!!

Lázaro Muñoz

UROTSUKIDOJI

En el pasado número de *Minami* se incluyó un macroartículo sobre **Urotsukidoji** en el que se trataba de dar coherencia a las tres entregas de esa maravillosa saga, ya que pensábamos que era muchísimo más que mero sexo y que tenía un guión de sobra interesante, por tanto se insertó la segunda película dentro de la primera y se narraban las dos primeras partes de la 3ª entrega (ya que me negué a leer una revista americana en la que venían todas para así comentarla (y no como otros), y es que repito que en *Minami* no hay ni *Internet* ni leches y nadie escribe sobre nada que no haya visto o leído). Pues bien, ya he visto las dos partes restantes y me dispongo a comentarlas brevemente.

Y tan brevemente, ya que no pueden sino calificarse de basura. Las dos primeras partes prometían mucho, se había creado una gran expectación con respecto al enfrentamiento **Amano-Munhihausen** primero y al **Chojin-Kyoo** después, pero toda la emoción acaba al principio de la tercera entrega con el megacombate entre los susodichos **Amano** y **Munhihausen** (eso sí, esa pelea es la hostia y hace que merezca toda la cinta). Por supuesto, **Amano** sale victorioso (aunque, craso error, nada se dice ya en toda la serie de qué ocurre con **Munhihausen**), pero a partir de ahí cobran importancia **Buju** y el ataque al palacio de **Caesar**, "amenizado" por polvos excesivamente largos (bueno, mejor dicho violaciones) que además esta vez no vienen demasiado a cuento, resultando que la trama principal queda relegada a un segundo plano y que, para colmo, no se resuelve, ya que el final de las cuatro AOVs es la reunión de **Kyoo**, **Buju** y algunos despojos de todas las culturas y civilizaciones en un viaje hacia *Osaka* para preguntar al **Chojin** el por qué.

Resaltar la pésima traducción (no es ya que se confundan y que a un mismo personaje lo llamen con varios nombres, es que ni siquiera son capaces de acertar con los auténticos (capullos, ya que os los sacáis de la manga por lo menos ponedlos bien, es **Fabrille** y no *Fabrunil* al personaje al que también llamáis *Negros*, y es **Munhihausen** y no *Munchausen* (y, desde luego, no es *Faust*))) y no muy buen doblaje. En resumen, esperemos que la cuarta parte de la serie arregle todo el desaguisado que el desastre llamado 4ª AOV ha causado, ya que esta fabulosa saga se merece algo mejor.

Lázaro Muñoz

(Idem en las otras dos columnas,y así me ahorro el espacio)

DOSSIER DEFINITIVO

¡Eh, Estudio Inu, pagadme los royalties del título, que me lo copiasteis!

A lo largo de los distintos números de *Minami* se ha venido contando un poco cómo iban las cosas por *Japón* (de hecho creo que fuimos la primera publicación en hacerlo), ya que se considera que, aunque la serie actualmente es una mierda, aún quedan muchos aficionados que no pueden desligarse de la que una vez fue entrañable serie, por no hablar de las legiones de aspronaos que aún siguen babeando con ella, así que, a pesar de que no quería ni hacer mención de **Basura Ball** en todo este último *Minami*, por respeto a esos pocos aficionados a los que aún les gusta seguiré adelantando hechos aún no llegados a *España*.

XXXVIII.- Hasta el final, que esto ya cansa

Al final el humo sí es otro malo, que es muy muy malo y que merece una muerte atroz. Tras muchas estupideces, el soplapollas, con ayuda de todo el planeta *Tierra*, vence al malo (siento repetir tantas veces la palabra "malo", pero es que pensad que esto lo estarán leyendo muchos dragonbabosos, y, francamente, no creo que tengan nivel intelectual como para comprender otros sinónimos). La serie acaba con el mamón raptando a la reencarnación del malo para violarlo en una isla desierta porque, por si no lo sabíais, **Songoku** es maricón (además de gilipollas, claro) y esto es demostrable, lo dijo el propio **Akira Toriyama** (total, si os creéis todas las soplapolleces inventadas que sin fundamento alguno publican en las revistas no sé por qué no os vais a creer esto).

XXXIX.- El final de Dragon Ball GT (antes incluso que en Neko o en Kame)

Basura Ball GT es el nombre de la siguiente entrega, que acaba con, tras muchos capítulos, la victoria de **Songoku**.

XXXX.- El final de cualquier otra saga de Basura Ball que venga

Tras muchos capítulos **Songoku** vence.

Hace mucho tiempo que en este país se dejó de buscar calidad en beneficio de lo comercial, es decir las tetas, los culos y las hostias. De vez en cuando, por error probablemente, se cuela algo como **Assassination Blues**, pero por lo general un vistazo a la estantería de los mangas no hace sino darte ganas de vomitar. En estas circunstancias un verdadero aficionado se plantea si merece la pena seguir en la brecha, y es en esos momentos cuando aparece algo como **Version** y te demuestra que sí.

Si hubiese aparecido hace años, a la vez que **Akira**, **Santuario** o **Grey**, quizá no se habría hecho muy de notar, pero haciéndolo en estos momentos se convierte en lo mejor que hay hoy en día.

Version, que viene de la mano de *Glènat*, es obra de un autor completamente desconocido (ya que como no dibuja tías en bolas no merecía la pena ser presentado en las revistas del tema) que fue discípulo de **Tezuka** y de **Otomo** y que tiene un dibujo pulcro y claro que se supedita al guión (la especie de historia que de vez en cuando te cuentan los dibujitos esos tan bonitos), siendo éste el principal atractivo.

Paso de comentar la historia, si os interesa compradlo y leedlo, que merece la pena, pero os advierto que no lo hagáis si no soportáis las historias bien contadas y documentadas sobre cómo una sustancia compuesta por los mismos elementos que un virus más unos cuantos nanoelementos desarrolla primero la capacidad de aprender y luego conciencia propia; y sobre cómo un detective y la hija de uno de sus creadores intentan encontrarlo antes que el gobierno u organizaciones que lo quieren por fines económicos (o aún peores), todo ello mezclado en un ambiente tecnológico no muy futurista y en el que aparecen cosas súper en voga hoy en día (y aplausos a lo de los portátiles conectados a *Internet* vía móvil). Especialmente recomendada para estudiantes de biología que tengan por hobby la informática (gracias, **Hisashi**).

Pero, como muy bien dice el *Riera* en sus introducciones, es una serie en la que hay que pensar un poco, y como además no salen ni tías buenas en bolas ni demasiadas hostias y aparte sus portadas no son excesivamente espectaculares o coloridas, no le auguro mucho futuro. ¡Ojalá me equivoque!

RANMA NIBUNNOICHI

らんま 1/2

LA LUCHA POR EL AGUA MÁGICA II

En el pasado Minami os ofrecimos el inicio de una de las mejores historias que esta serie ha visto nunca, ahora ha llegado el momento de terminarla, ya que en su día no pudo ser y muchas fueron las cartas preguntando si Ryoga moría o no moría. Desgraciadamente el espacio no abunda y no puedo incluir un resumen minucioso (con suerte aún podréis pillar un nº4, creedme que merece la pena), baste decir que Ranma, Ryoga y Moose se han aliado para luchar contra Habu, Raim y Mist (y no *Onee* como incorrectamente ponía en un *Neko*) en la búsqueda de la *Tetera para abrir (que corra) el agua*, lo único que parece capaz de revertir la maldición de las aguas de *Housenkyoo* (problema especialmente acuciante para Ranma, que está permanentemente convertido en chica a raíz de que Habu lo mojase con la *Jarra para cerrar (que no corra) el agua* cuando estaba en ese estado). ¡Vamos allá!

7.- La resurrección de Ryoga

Que nooooo, que no estaba muerto, sólo quise que lo pareciese, pero si os fijáis en ningún momento digo que haya palmado. Aunque por poco, pues **Ryoga** estaba ya en el otro lado, pero justo cuando iba a cruzar el gran río que separa los dos mundos oye unas voces que le dicen que no lo cruce, que se vaya, y que resultan ser de sus abuelos. Eso lo hace reaccionar, ya que se da cuenta de que está muriendo, y rápidamente piensa en su amor, **Akane**, a quien se imagina con **Ranma** ahora que él ya no está. Demasiado para él, cae sumido en la más completa desesperación. Que es justo cuando más fuerte es.

Dando su victoria por hecha, **Raim** no puede evitar sorprenderse cuando nota que **Ryoga**, lentamente, se mueve. En sus ojos, más que odio, y su energía, al máximo

La potencia de su energía sorprende a **Ranma**, quien a pesar de conocer muy bien ese ataque no puede evitar admirarse por su magnitud. También **Habu** reacciona a tal derroche de poder, pues despierta y contempla asombrada tan temible ataque.

Por supuesto, de **Raim** no queda ni para llenar un dedal. Nuestros amigos han vencido, y además encuentran entre los restos de la hecatombe la ***Jarra para cerrar el agua***, emocionados y por supuesto sin esperar a **Ranma**, **Ryoga** y **Moose** corren a la orilla de un riachuelo para hacer realidad sus sueños.

8.- El secreto de Habu

Sin embargo **Ranma**, que sabe más que ellos, teme algo que se le ocurre de pronto recordando las palabras de **Cologne** e intenta detenerlos, pero es demasiado tarde, **Ryoga** y **Moose** ya se han mojado, y se encuentran convertidos en cerdito y ganso respectivamente: La ***Jarra para cerrar el agua*** congela las transformaciones... en la modalidad maldición del manantial.

Pero ahora tienen el modo de encontrar la tetera gracias a la brújula que supone el cazo, lástima que ya se vea a simple vista, siendo **Habu** y sus secuaces quienes llegan antes. Rápidamente **Habu** destruye con un rayo la pétrea protección de que gozaba la tetera, brotando un manantial termal que la baña y que por tanto adquiere sus mágicas propiedades.

Habu se introduce en la cascada que se forma y, sorprendentemente (¡qué coño!, si se nota a la legua y cualquiera lo ve venir), se transforma. No era una mujer, es un hombre.

9.- ¡A la desesperada!

Ranma & Cía. llegan, pero **Habu** está ante la cascada y no muy dispuesto a dejarles pasar, pero **Ranma**, convencido de que conoce a la perfección el ataque de **Habu**, se lanza al ataque. Efectivamente lo conoce, pero en la versión femenina, que como en él mismo, es más débil. El *Ryo Sei Hi Sho* de **Habu** es distinto y, por supuesto, mucho más poderoso. **Ranma** cae KO.

Mientras **Habu** pierde el tiempo golpeando a sus secuaces (que le dicen que les gustaba más antes porque así podían ver tetas (a los que no leísteis el nº4, es que en la tribu de estos tipos no hay chicas y están un poco "salíos")), **Ranma** se incorpora y manda a **Ryoga** y **Moose** a convertirse otra vez en humanos mientras él distrae a **Habu**.

Pero se sabe inferior, y usa trucos sucios (como enseñarle una teta para aprovechar el momento de asombro), lo que enfada de verdad a **Habu**, quien lanza unos poderosísimos rayos que aparte de asombrar a **Ranma** (por la fuerza de su "*Ki*") destrozan la cima de la montaña que contenía la tetera. Y a partir de aquí se suceden dos acciones simultáneas:

Por una parte **P-Chan** y **Moose** se lanzan a la desesperada a por la tetera, cogiéndola a traición cuando **Raim** y **Mist** detienen la cima de la montaña, y por otra **Ranma** se enfrenta a las iras de **Habu**, quien literalmente lo destroza. Aún así, y con triquiñuelas (como el antes mencionado exhibicionismo) **Ranma** consigue tirar y aguantar lo bastante como para que **Habu** le cuente cómo cuando le llegó el turno arrojó a una chimpancé al manantial de la chica ahogada, pero la recién formada chica, lejos de agradecérselo, lo premió enviándolo al mismo de una patada, rematando su actuación con una rociadita de la ***Jarra para cerrar el agua***. Tras esto **Ranma** idea un plan, y empieza a poner furioso a **Habu** y a eludir sus ataques de una manera concreta.

¡¡Hi Ryo Sho Ten Ha!!

(¡¡Fuerza del Dragón que sube al cielo rompedor!!)

Ranma da por concluido el combate a tiempo de ver caer a **Habu** intacto y lanzándole un devastador ataque: Es el Señor del Dragón y conoce a la perfección cualquier ataque relacionado. Su más poderoso golpe ha fallado, **Ranma** ya se da por muerto.

Sin embargo su ataque no ha sido inútil, pues el tornado que provoca (es el que aquí se tradujo como *Golpe del dragón volador*, para que hagáis memoria (y el de **Ryoga** de antes es el *Golpe del León*)) absorbe al cuarteto **Ryoga**, **Moose**, **Raim** y **Mist**. Una vez dentro, **Raim** coge a **P-Chan** (que es quien tiene la tetera), pero éste, en un acto de heroicidad, no la suelta pese a los golpes, y al final acaban todos en un riachuelo termal donde la tetera ejerce sus mágicos poderes.

Ryoga y **Moose** vuelven a ser humanos, pero no hay tiempo para alegrías, rápidamente se deshacen de sus enemigos y se dirigen a ayudar a **Ranma**, quien, roto y derrotado, se levanta sólo para recibir en pie el golpe de gracia. **Habu** dispara su último rayo, pero éste nunca mata a **Ranma** ya que una piedra lanzada por **Ryoga** lo impide, arrojándole éste además la tetera, ahora ya hay esperanza.

10.- La batalla final

Inmediatamente **Ranma** hace uso de la tetera, convirtiéndose en hombre e igualando en fortaleza a **Habu**, pero todavía no sabe cómo derrotarlo.

Pese a todo, **Ranma** empieza a repetir la espiral del *Hi Ryo Sho Ten Ha* ante a anonadada mirada de **Habu**, quien sabedor de que conoce los ataques de su enemigo mejor que él mismo está tranquilo. **Ranma** repite el *Hi Ryo Sho Ten Ha*, pero esta vez es él quien es absorbido por el tornado. **Habu** se cree vencedor y no da crédito a sus ojos cuando ve bajar a **Ranma** preparado para golpear.

¡¡Hi Ryo Koh Rin Dan!!

(¡¡Proyección del vuelo del Dragón que baja rompedor!!)

El ataque es fulminante, y **Habu** cae derrotado, **Ranma** ha usado las corrientes de aire para ser transportado como antes lo hiciese (y después se lo dijese) **Habu** para después bajar golpeando con una variante que él mismo crea del *Hi Ryo Sho Ten Ha*.

De nuevo en el **Neko Hanten**, **Ranma** y **Cologne** hablan de cómo en realidad la ***Tetera para que abrir el agua*** en realidad sólo invalida los efectos de la jarra, y no congela la transformación en el modo no maldición. Y, en efecto, cuando vemos cómo **Habu** y sus sicarios vuelven en barca a su casa, una ola moja a **Habu** para alegría de **Raim** y **Mist**, que velozmente se ponen a admirar sus tetas.

Leyenda: Ryoga - Ranma

Lázaro Muñoz

Lo que aquí nunca veremos

Cuando hace un par de años comenté la idea de escribir sobre **Captain Tsubasa** recuerdo que alguien me dijo: "¡Pero si ya está más vista que las tetas de la *Obregón*!, ¿por qué escribir sobre **Campeones**?"; y yo contesté: "Porque me sale de las pelotas". Aunque, por supuesto, a vosotros no os voy a dar esa contestación.

¿Por qué escribir sobre **C.T.**?, pues porque, a pesar de ser una mierda repetitiva y con un dibujo dudoso, me gusta. Y si me gusta a mí, puede que le guste a alguien más. Por tanto, puede que a alguien más le interese, como me interesa a mí, saber qué sucede en una de sus series favoritas (más o menos lo que ocurre con **Basura Ball**, sólo que lo que ocurra en ella sí lo sabremos aquí, porque como los descerebrados dragonbabosos son más numerosos que los descerebrados campeonosos la seguirán trayendo (pese a lo cual los dragonbabosos seguirán pagando a las revistas para que les destripen la serie)). Así pues, explicados mis motivos e insultados de nuevo los dragonbabosos, vamos con una idea que hace años que tengo, actualizar la serie y contar lo que jamás veremos de **Campeones**.

Disculpas anticipadas: Yo no tengo una editorial o una distribuidora que me respalde y me pase material, así que lo que cuento está sujeto a errores pues me baso en lo que cada cierto tiempo iba viendo y en lo que mis escasos conocimientos de japonés me dabann a entender (por lo que quizá en algún nombre (si no en algo más) meta la gamba). Por qué hacerlo con tan poca seguridad, pues porque los únicos que alguna vez han tenido una idea semejante han sido los de **Kame**, y como no llega a **Albacete**, pienso informar (espero que de una manera un tanto más completa de como lo hicieron ellos) a mis conciudadanos (y a todos aquellos que no leyeron el susodicho **Kame**) recuperando el espíritu del primer **Minami**, y ya vale de explicaciones y florituras, vamos con el *update*.

Situándonos: Después del mundial

Lo último que vimos en *España* fue la victoria de *Japón* en el mundial juvenil, derrotando para ello a la terrible selección alemana, capitaneada por el temible *kaiser*, **Karl Heinch Schneider**. Tras ello **Oliver Atom** (**Ozora Tsubasa**) viaja con **Roberto Sedinho** (**Roberto Hongo**) a *Brasil* para jugar allí como profesional (tras unas convenientes despedidas, claro).

De nuevo la final

Lo siguiente que sabemos tiene lugar dos años después, y es nada menos que la final del campeonato juvenil de *Japón*. Los contrincantes, los obvios, el **Toho** y el **New Team** (**Nankatsu**). Pero este partido difiere mucho de la mítica final que marcó el fin de la serie de anime. Para empezar, el capitán del **New Team** es nada menos que **Bruce Harper** (**Ryo Ishizaki**), y como lógicamente **Oliver** no juega pues está en *Brasil*, su puesto lo ocupa el flamante fichaje del **New Team**, el delantero **Patrick Everett** (**Nitta**); ¿sólo un fichaje?, sí, ya que el puesto de **Tom Baker** (**Taro Misaki**) lo ocupa... ¡él mismo!. Sí, parece que al fin el padre de **Tom** se ha estabilizado en *Japón*, y él se ha convertido en el corazón organizador del **New Team**.

Pero esos no son los únicos cambios, ya que ahora es el **Toho** quien ha tenido que vencer a todos los rivales difíciles. Así pues, un **Mark Landers** (**Kojiro Hyuga**) que ya no se arremanga la camiseta (que ahora son de manga larga, por cierto) ha tenido que vencer a **Theo Sellers** (**Taichi Nakanishi**), **Ralph Peterson** (**Makoto Sohda**), **Clifford Huma** (**Hiroshi Shitoh**) & **Sandy Winter** (**Shano**) y, por supuesto, al flamante capitán del **Flynet** (**Furano**) **Phillip Calahand** (**Hikaru Matsuyama**).

Empieza el partido, y pronto un **Tom Baker** enardecido domina a un desmotivado **Landers**. De hecho, ayudado por **Paul Diamond** (**Izawa**) consigue centrar a **Everett** y éste a punto está de marcar, ya que sólo la felina habilidad de **Ed Warner** (**Ken Wakashimazu**) salva la situación. Y es que si el **New Team** conserva a todas sus estrellas, el **Toho** también conserva a los susodichos **Landers** y **Warner**, por no hablar de **Dani Melow** (**Takeshi Sawada**) y **Eddie Bride** (**Sorimachi**).

Sin embargo, **Landers** sigue echando de menos a un rival como **Atom**, y entre su falta de motivación y que **Alan Parker** (**Morisaki**) ya empieza a conocer de sobra sus tiros, el **Toho** no marca. Hasta que el **New Team**, de la mano de **Baker**, consigue batir a **Warner**. Entonces el tigre reacciona, pero aún así **Baker** es un rival excelente y es **Bride** quien, cabeceando un balón de nadie nacido de un choque **Landers/Baker**, bate a **Parker**. La broma ha durado demasiado, y un **Tiro del tigre** sentencia al partido ante los alucinados rostros de los jugadores del **New Team**, el **Toho** gana por tercer año consecutivo.

Todos contra Holanda

La selección debe de nuevo ser reunida, ya que se van a enfrentar en partido amistoso a *Holanda*. Esto no lo he entendido muy bien, pero parece que *Holanda* está preparándose para jugar contra *Alemania* (o podría ser que ya han jugado, y que además han ganado por 3 a 1, lo que conmociona a nuestros amigos ya que el portero de la selección germana es nada menos que el idolatrado (por ellos) **Benji Price** (**Genzo Wakabayashi**)). Aparte, parece que el entrenador hace una cosa rara, y que sólo quiere sacar a una estrella a la vez para que haga de capitán, quizá buscando un sustituto para **Atom**.

Pero la cosa no cuaja, y un primer equipo liderado por **Baker** es vapuleado, así como el segundo, cuyo comandante es **Calahand**, y un tercero que guía **Landers** no tiene mayor suerte. *Japón* sale humillada. Y es que *Holanda* cuenta con el enorme portero **Hans Dollman**, el potente defensa **Leon Dick** (y su temible **Tiro Megatón**), el centrocampista y capitán **Rut Klisman**, el veloz delantero **Johan Rensenbrink** y el peloafro delantero **Guerto Caesar**.

No sé muy bien porqué, se celebra un segundo encuentro, aunque con notables diferencias: para empezar, las tres estrellas antes mencionadas juegan juntas, y para terminar, el capitán de la selección es... ¡**Oliver Atom**!, que llegado de *Brasil* se une a la fiesta. En las gradas, animando y dando consejos, **Julian Ross** (**Jun Mizugui**) y el inesperado **Price**. Como sorpresa final, vemos al hermanito pequeño de **Oliver**, **Daichi**.

Huelga decir que este equipo es mucho más potente, y *Japón* golea a la poderosa selección holandesa, pudiendo verse en el recital los tiros especiales de todos los componentes.

Como epílogo, y tras la despedida de nuestros amigos, vemos cómo la derrotada selección holandesa llega al aeropuerto para ser recibida por el que todos llaman nuevo capitán (alguien a quien todos parecen respetar y temer), **Brian Cruyffort**.

Más madera

Hasta ahora he hecho un informe detallado poque me prestaron el tomito que

contaba el enfrentamiento contra *Holanda*, pero ahora empezaré a contar las cosas de un modo harto poco fiable, avisados estáis.

Lo primero que sabemos es cómo **Oliver**, capitaneando al **Sao Paulo**, derrota en la final de *Brasil* al capitán del **Flamengo, Carlos Santana**, con un último gol de esos en los que tiene que luchar codo con codo con él, con varias patadas, saltos y cabezazos simultáneos.

Después sabemos cómo **Benji** se está entrenado sin descanso para convertirse en el *Gran Súper Portero* (*Great Super GoalKeeper*), ya que en un enfrentamiento contra Holanda **Brian Cruyffort** le rompió el brazo (lo que corroboraría la versión de que *Alemania* fue derrotada 3-1 (se mencionó otro nombre además del de **Cruyffort**, pero no recuerdo cual)). Esto revela malestares en el seno del conjunto japonés, ya que el seleccionador, el señor **Kataguiri** (el de las gafas negras), parece obsesionado con ciertos jugadores, para frustración de otros. Tal es el caso de **Ed Warner**, que harto de que se le compare con **Price** y se le considere inferior decide dejar el equipo. Su despedida, épica: tras dar explicaciones a **Landers**, **Melow** y **Bride**, se marcha, aunque no sin un último intento de **Landers**, que consiste en un **Tiro del tigre** a bocajarro cuando **Warner** está de espaldas. **Warner** se vuelve y lo para con una sola mano, sale caminando y aparece una fecha (como en las despedidas totales reales). Yo pensaba que este era el fin de mi personaje favorito, pero más tarde sus compañeros lo ven en la televisión, al parecer fichó por un equipo profesional y estaba destacando como portero imbatible.

Tras esto vemos los apuros de una mermada selección japonesa que encuentra escépticos a cada paso, teniendo cada uno que ganarse su puesto en demostraciones y partidos, como el de fútbol-7 que juegan contra el **Real Japan Seven** capitaneado creo que por **Jack Morris**.

-Lapsus de tiempo en el ocurren cosas de las que no tengo ni idea, tan sólo que un buen día aparece **Ross**, quien al parecer ya está curado definitivamente de su dolencia de corazón y que demuestra su buena forma realizando el **Tiro con efecto** de **Oliver**-

Lo siguiente que sé es que *Japón* está jugando algo así como la *Copa de Asia* (total, si hay *Copa de Europa* y *Copa de América* no sé por qué no), y que al parecer ocurre justo lo contrario que las otras veces, pues es **Oliver** quien juega desde el principio y otros jugadores (los que normalmente empezaban) los que se van uniendo. Las incorporaciones más importantes se producen en el partido contra **Tailandia**: la primera es la de **Price** justo cuando ante el vapuleo al que **Alan** estaba siendo sometido **Warner** decide volver a su viejo equipo; y la segunda la de un nuevo personaje, **Aoi Shingo**, el típico desastre descamisado que siempre hace la gracia de turno, que al parecer jugó en *Italia* y que para colmo admira a **Atom**. Con estos refuerzos, y gracias a un gol combinado de **Shingo** y **Atom**, *Japón* gana. Pero el verdadero rival es **Arabia Saudí** cuyo capitán (un chaval con el pañuelo en el pelo y cuyo nombre desconozco) parece muy bueno.

No sé nada de dicha final, pero supongo que *Japón* gana, y supongo también que en el transcurso de la misma **Landers** se incorpora trayendo consigo su renovado **Tiro del tigre** (que perfecciona gracias a una técnica que aprende de una jugadora de beísbol (¿quizá su novia?, y aprovecho esto para decir que ahora ya casi todos los personajes tienen compañera, siendo las más importantes y conocidas (aparte de la pesada de **Patti (Sanae)**, claro) la de **Calahand, Jenni (Yoshiko)**, a los que se dedicó todo un capítulo tras la semifinal del **Flynet** contra el **New Team**, y la de **Baker, Azumi**, cuyo nombre de la versión española no recuerdo pero que es la chica que aparecía en el capítulo protagonizado por éste) y cuya variación consiste en rozar la puntera de la bota contra el suelo antes de golpear el balón).

Después ya viene el campeonato mundial sub '20, bueno, mejor dicho la preparación, pues lo último que he visto es el *Shonen* 26 del 96 y aún no ha empezado, aunque se hace una buena presentación de los principales rivales.

Para empezar, en un dibujo general que sirve de portada del capítulo, creo reconocer a los argentinos **Pan Díaz** y **Pascal**, y luego está (me parece) **Carlos Santana**. Hay algunos jugadores que no reconozco (entre ellos un portero), pero a la mayoría sí, lo que pasa es que los comentaré tal y como vienen en el tomo, ya que el capítulo hace un repaso a los principales países rivales. Son:

Holanda

A un **Cruyffort** que está ante una tumba se le unen los cinco jugadores anteriormente citados para comentar que el nuevo entrenador será **Denis Kram**, y se hacen muchas referencias al **Ajax**.

Alemania

En un campo de entrenamiento vemos (con la camiseta de la selección que *Alemania* llevó en el mundial de *Estados Unidos*, incluída la del portero) a nuestros viejos conocidos **Vargas**, **Shester** y **Kas**, al invencible portero **Müller** y, cómo no, al rival por antonomasia, el mejor jugador del mundo, **Karl Heinch Schneider**.

Francia

Sin novedades, pues sólo **Pierre LeBlanc** y **Luc Napoleón** parecen llamados a destacar.

Suecia

Completa novedad, y que parece será importante, pues al (creo) capitán **Lewin** se le unen los intrigantes **Larson**, **Brolin** y **Federicks**, aparte de un entrenador con parche y aspecto de pirata.

Italia

De la mano de **Shingo**, que tiembla al ver cómo la selección se entrena de la mano de jugadores profesionales (se mencionan **Baresi**, **Maldini** y **Desailly**, aparte de al **Milán** y a la **Sampdoria**, y aunque no lo encuentro se ven camisetas de la **Juventus**), se sabe que jugarán el considerado mejor portero de *Europa* **Gino Fernández** y el astro **Salvatore Gentile**. Hay un último personaje, que aparece discutiendo con **Shingo** y que habla de la **Sampdoria**, pero no sé si es un jugador o qué.

Todo esto hace presagiar un disputadísimo mundial, y por ello el protagonista (que no nuestro héroe) **Oliver** se afana en perfeccionar su disparo especial, que intenta convertir en el **Tiro con efecto aéreo**.

Además, para los que quieran datos concretos de sus jugadores favoritos decir que entre capítulo y capítulo aparecían fichas de los jugadores en las que constaba su edad, altura y peso, a ver si por lo menos eso puede llegar.

¿Qué sucederá?, emoción, intriga, dolor de barriga. Lamento no poder deciros más, y como este es el último **Minami** no estoy seguro de poder seguir informándoos en el futuro, ya que no sé si a las revistas (donde intentaré colocar las nuevas noticias) les interesará algo que no sea Basura Ball.

En fin, haré lo que pueda, mientras tanto, disfrutad de lo que tengáis de esta si no maravillosa sí adictiva serie.

Lázaro Muñoz

SANTUARIO

A primera vista, ésta podría parecer una obra de las del montón: una de las muchas que tratan sobre yakuzas y el bajo mundo japonés; sin embargo, un rápido vistazo a los autores nos hace dudar un poco de nuestra decisión, que queda totalmente descartada en cuanto empezamos a leer esta fabulosa obra que es, con mucho, una de las mejores editadas en nuestro país. Como ya he dicho, puede parecer que trata de yakuzas, ardides políticos y casos policíacos, pero, como trataré de haceros ver a lo largo de este artículo, en el fondo no es así.

Como digo en la introducción, a primera vista esta obra puede parecer un simple manga de *yakuzas* más. De hecho, yo mismo pensaba así hasta que un amigo me comentó lo mucho que le había gustado, decidí leerlo y descubrí para mi asombro que, junto con **Akira** y **Grey**, era lo mejor que se había publicado aquí.

Con guión de **Yoshiyuki Okamura** (aunque sus obras las firme con seudónimos como *Sho Fumimura* o *Buronson* (**El Puño de la Estrella del Norte**)) y dibujos de **Ryoichi Ikegami** (**Criying Freeman**, **Mai**), este manga de más de 700 páginas publicado por *Planeta Agostini* te transporta a un *Japón* en el que están a punto de pasar grandes cosas.

LOS PERSONAJES

Sí, ya sé que no se suele empezar por aquí, pero, creedme, tengo mis motivos para hacerlo así. Éstos son, básicamente, los principales personajes:

***Akira Hojo*:** Es un joven, activo e intrigante *yakuza* que parece tener mucha prisa por adquirir poder, utilizando todo su agudo ingenio e inteligencia para ello.

***Chiaki Asami*:** Es el secretario privado de un importante político del país, aunque pronto se revela como un joven ambicioso con unas ideas un tanto revolucionarias.

***Tashiro*:** Mano derecha de *Hojo*, es un joven muy servicial y siempre está a la que le ordena su jefe; el perfil del perfecto traidor que ambiciona el poder de su inmediato superior.

***Mr. Tokai*:** Asesino a sangre fría y sin escrúpulos, cuando sale de la cárcel y descubre que *Hojo* ha ocupado su puesto decide por todos los medios destruirlo.

***Kyoko Ishihara*:** Ambiciosa y orgullosa comisaria de policía de la que *Hojo* se burla, por lo que está decidida a acabar con él.

LA HISTORIA

Os aviso, voy a contar toda la historia incluido el final, así que si no os la habéis leído, pensáis hacerlo en el futuro y no queréis que os la destripe, no os leáis esta parte. **Santuario** comienza presentándonos a **Akira Hojo**, un *yakuza* al que la policía, y en especial la súper intendente, **Kyoko Ishihara**, quiere atrapar. Al parecer, **Hojo** está intentanto chantajear a un importante diputado del gobierno, aunque no se sabe para qué, es entonces cuando se nos descubre que él y el secretario privado del diputado, **Chiaki Asami**, son amigos; lo que quiere es la dimisión del diputado para que **Asami** ocupe su puesto.

Se revela entonces el plan de **Hojo** y **Asami**: conseguir transformar *Japón*; **Asami** lo hará desde un puesto público y político y **Hojo** se encargará de procurarle los recursos desde el mundo del hampa.

Pero el diputado conoce al superior de **Hojo** (**Sagara**, pero, como tal jefe de la organización, llamado **Don**), quien le obstaculiza su plan hasta que **Hojo** le planta cara y le dice que lo deje actuar por su cuenta. Su plan resulta un éxito y el **Don** empieza a ver que quizá **Hojo** es demasiado astuto y ambicioso, y por tanto peligroso.

Mientras la policía hace importantes averiguaciones sobre **Hojo** y su al parecer relación con **Asami**, entra en escena un nuevo personaje, **Mr. Tokai**, un importante jefe de la organización que fue encarcelado y que ya ha cumplido su condena. A **Mr. Tokai** no le hace ninguna gracia que **Hojo** haya asumido todas sus

funciones, y cuando **Ozaki** (ayudante de **Ishihara**) lo instiga, decide eliminarlo del mapa.

Entonces el **Don** prepara un astuto plan: convence a **Tashiro** de que debe matar a **Tokai** para beneficio de su jefe (**Hojo**) sabiendo que no será capaz de hacerlo. Efectivamente, el un tanto novato **Tashiro** no puede con la veteranía y experiencia de **Tokai** y éste lo desarma y le da una paliza, creyendo que ha sido **Hojo** quien ha dado la orden de su muerte y decidiéndose a acabar con él (pues ya tiene un motivo para justificar su acción ante el **Don**).

Pero **Hojo** lo había previsto y coge por sorpresa a **Tokai**, llevándolo ante el **Don**, a quien mata, y pasándole a él el cargo de jefe supremo. Sin embargo, en la presentación oficial del nuevo **Don**, **Tokai** se adelanta a la pronunciación de su nombre y dice que el nuevo jefe es **Hojo**; con un par de amenazas, todos aceptan al nuevo **Don**.

Hojo ha conseguido su propósito, ahora le toca el turno a **Asami**, quien tiene bastantes problemas para introducirse de lleno en el mundo de la política debido a su juventud (tan sólo tiene 30 años) y a las intrigas, ardides y corrupciones de este ámbito.

Finalmente, y con un plan desesperado, **Asami** expone a los sectores más jóvenes de la política japonesa sus radicales intenciones, consiguiendo así su apoyo como candidato a las futuras elecciones.

LEER SANTUARIO

Pese a lo que pueda parecer, leer este manga no es fácil, no es un simple **Dragon Ball** que puedes leer mes a mes sin importar lo que pasara en el anterior pues esas cosas no importan, aquí hay numerosos detalles que mes a mes se olvidan y que son de gran importancia en la serie, por lo que lo recomendable es:

Espera hasta que tengas todos los números (no es fácil, ya lo sé) y, entonces, leétela entera, después, al cabo de uno o dos meses, vuelve a hacerlo, pues aunque ya conozcas la trama, los pequeños detalles se te habrán olvidado, y será debido precisamente a que ya conoces el final de la obra el que te fijes en pequeños detalles y datos que tienen mucha influencia en la serie y en los que no reparaste la primera vez que la disfrutaste.

Además, hay que decir que la traducción es bastante mala, por lo que voy a comentar algunos errores que he encontrado a lo largo de la obra para su mejor lectura (es una crítica constructiva y no una chulería). Aclarar que yo no tengo ni la versión original ni la *USA*, así que igual meto la gamba, pero creo que son errores que se sacan por lógica, son:

N°3, ***página 67***: Aquí tenemos un error de traducción del "*you*", ya que sirve tanto para "*tú*" como para "*usted*", entonces, en esta página **Mr. Tokai** trata en todo momento a **Hojo** de usted, cuando en realidad siempre lo trata de tú, pues es su inferior además de un viejo amigo.

N°4, ***página 47***: **Tashiro** dice: "*Mr. Tokai*, hoy no he vuelto a la lucha", debería decir "...no he devuelto los golpes".

N°4, ***página 75***: No estoy seguro, pero creo que **Mr. Tokai** debería decir: "¡¡*Hojo*!!, ¿por qué no vienes a ver esto? (...) ¡Lárgate, y, si vuelves, te mataré!".

N°4, ***página 80***: **Mr. Tokai** dice: "Puedo decirte lo que querías de *Hojo*...", debería ser "podría decirte lo que quisieras acerca de *Hojo*...".

N°6, ***página 39***: **Mr. Tokai** pide que detengan a la comisario **Ishihara**, debería gritar "cogedla", pero en el bocadillo dice "cogedlo".

N°7, ***página 41***: A **Mr. Tokai** le preguntan "¿qué podemos hacer por usted, señor?", cuando debería ser "¿puedo ayudarle en algo, señor?".

Y estos son más o menos los que he encontrado y conseguí memorizar, creo hay más, pero no recuerdo dónde.

LOS VERDADEROS PERSONAJES Y LA AUTÉNTICA HISTORIA

Hasta ahora he comentado los personajes y la historia según la entendería alguien que, simplemente, la leyese; pero ahora voy a hacerlo según alguien que, además, la viva. Viene a ser algo así:

Akira Hojo y ***Chiaki Asami***: No pueden tratarse como dos personas independientes puesto que en realidad son prácticamente una.

Hojo y **Asami** ya se conocían cuando se vieron envueltos en una guerra y fueron llevados juntos a un campo de refugiados de *Camboya*, allí tuvieron que trabajar duramente pues el que no servía para ello moría. Finalmente pudieron escapar junto a otros chicos y, sorteándose la poca comida que conseguían a *piedra-papel-tijeras*, consiguieron llegar (tan sólo cuatro de ellos) a la frontera.

Una vez regresaron a *Japón* se llevaron un gran desengaño, su país era una superpotencia en la que ya no había ánimo de vivir o luchar, en la que la gente estaba a gusto y confiada, un país, en definitiva, en el que se vivía muy bien el presente, pero que no tenía futuro, pues la gente se volvería débil y el país no soportaría un ataque (militar o comercial) del extranjero.

A **Hojo** y **Asami** no les gustó esto, y decidieron cambiarlo, para ello tendrían que trabajar duro, pero dado el sitio del que venían, no les costaría mucho; hicieron un pacto, más bien un juramento: **Asami** estudiaría y conseguiría hacerse un hueco en la política nacional, mientras que **Hojo** se forjaría un puesto importante en el mundo de los *yakuzas*, para así conseguir la gran cantidad de dinero e información fraudulentos que este mundo puede otorgar y que **Asami** necesitaría para su carrera.

Hojo y **Asami** son más que amigos, más incluso que hermanos, no es ya sólo que trabajen duro para cumplir su sueño, es que lo hacen cada uno por el otro, ningún tipo de sacrificio es demasiado, siempre están dispuestos a hacer lo que sea por ayudarse mutuamente.

A pesar de que tanto el uno como el otro han visto horrores como para llenar dos vidas, ambos tienen no sólo escrúpulos sino además buenos

sentimientos, y siempre están dispuestos a ayudar a los demás.

Tashiro: Este personaje era un joven felizmente casado y afortuna-do padre de familia hasta que, un día, su hijo recién nacido contrajo una extraña y mortal enfermedad. La curación, posible, pero costaba 10 millones de yens, así que **Tashiro** se dirigió a la sede de la *Alianza Sagara* (nombre tapadera de la organización) ofreciéndose él mismo, su vida, para lo que fuera a cambio de esa cantidad de dinero.

Fue apalizado y expulsado, encontrándose en la puerta con un joven jefe *yakuza* que llegaba, su nombre era **Hojo**, quien, conmovido por sus nobles sentimientos, decidió ayudarle.

Sin embargo, lo que en un principio era sólo agradecimiento se convirtió poco a poco en admiración y más tarde en amistad, siendo actualmente **Tashiro** capaz de dar su vida por **Hojo**.

A pesar de ser un *yakuza*, **Tashiro** no es un asesino, siendo además muy inteligente y aconsejando a menudo a **Hojo**.

Mr. Tokai: Hombre de acción, no es muy inteligente (y lo sabe y acepta), y es de los que lo soluciona todo a tiros.

En el pasado fue él quién asentó el poder del **Don** y de la *Alianza Sagara* encargándose a sangre fría de otras sociedades *yakuza*, encontrando durante el camino a un joven muy prometedor (llamado **Hojo**, ¿a que no os lo esperábais?), por el cual sintió un especial afecto.

Pero esto le costó caro, al no poder encubrirse bajo falsas tapaderas, fue arrestado y llevado a prisión, periodo durante el cual una familia rival asesinó en represalia a su mujer.

Perdido así el único atisbo de humanidad que le quedaba, **Tokai** se fue volviendo cada vez más cruel, hasta convertirse en el ser temible que sale de la cárcel. Cuando además al salir descubre que su querido ahijado ha ocupado su puesto e instigado por el comisario **Ozaki**, que le hace creer que todos quieren traicionarlo y humillarlo, decide acabar con **Hojo**.

Sin embargo, finalmente descubre que **Hojo** no sólo no quiere traicionarlo sino que además lo sigue admirando y queriendo, por lo que, como además **Tokai** se sabe no muy listo, consiente por fin que **Hojo** sea su superior y él tan sólo su mano derecha y guardaespaldas.

Sin embargo, ahora la *Alianza Sagara* ya no es lo que fue en sus orígenes (prácticamente un campo de batalla), sino que es un complejo de intrigas, tapaderas, protocolos y palabrería en el que **Tokai** se siente fuera de lugar, por lo que decide dimitir, pero entonces **Hojo** resuelve encargarle la misión de crear sucursales en otros lugares, en los que deberá comenzar a "*su estilo*", a tiros. Emocionado, acepta.

Kyoko Ishihara: Joven y orgullosa jefa de policía, se impone como misión conseguir involucrar a **Hojo** para poder encarcelarlo, pero éste elude sus planes, se ríe de ella y la humilla, por lo que ella se toma dicho objetivo como algo personal.

Sin embargo, conforme va descubriendo cosas de su vida y de lo que intenta, su odio poco a poco va disminuyendo y acaba enamorándose de él. Aunque, después de todo, sigue siendo policía, ¿cómo acabará este "idilio"?.

Huang Zhi Yang: Lugarteniente de uno de los tres sindicatos más poderosos de *Hong Kong*, decide eliminar a **Tokai** pues le está causando problemas (y además odia a los japoneses). Sin embargo, cuando está a punto de hacerlo se siente impresionado y sorprendido por la reacción de éste ante la muerte, y decide preguntarle (más o

menos, no reproduzco literalmente): "¿es cierto lo que dice mi jefe de que el dicho a seguir entre bandas es *vive y deja vivir*?"; a lo que **Tokai** tras reirse de él, responde (también más o menos): "por supuesto que no, el dicho es *comer o ser comido*".

Huang no mata a **Tokai** sino a su jefe, ocupando él su puesto y asociándose con **Tokai** para crear una poderosa organización y conquistar *Japón*.

Y hasta aquí llega el **Santuario** que yo he leído, nos queda saber cómo acabarán **Ishihara** y **Hojo**; nos queda saber cómo responderá **Hojo** a las peticiones de diversas personalidades de que destruya a **Asami** porque les está produciendo muchos dolores de cabeza (obviamente, que **Hojo** y **Asami** son amigos es un completo secreto); nos queda saber cómo acabará el enfrentamiento entre las bandas de **Huang** y **Tokai** y la de **Hojo**; y, por supuesto, nos queda saber si **Asami** conseguirá ganar las elecciones y conseguir un puesto que le permita, por fin, cumplir su sueño y el de **Hojo**, pues es el objetivo final de ambos en la serie.

En el artículo original, aquí abría una puerta a la esperanza, pero no me ha parecido correcto mantenerlo (este párrafo es lo único que he modificado) ya que ahora sé positivamente que en *España* nunca vermos la conclusión de **Santuario**. ¿Cómo lo sé?, en su día me lo confirmó *Juanjo Sarto*, y nada hace pensar que *Ana Mª Meca* vaya a cambiar eso, ya que una editorial tiene unos intereses (algunos los llamarán artísticos y de calidad, yo los llamo puramente económicos) y unas necesidades (algunos dirán que para con el público, yo digo que para con sus bolsillos), y puesto que esta magistral serie no tiene ni tíos con el pelo de punta ni guerreros extraterrestres que vuelan y lanzan rayos...

¿Y QUÉ NARICES SIGNIFICA SANTUARIO?

Es cierto, ¡qué nombre tan raro para una serie!, con lo fácil que sería llamarla *Las esferas de la lagartija* o *Los Escuderos de la Vía Láctea*; o algo más lógico como *Hojo* o *Asami*; o incluso algo en plan poético como *El sueño de Hojo y Asami*, pero no, **Santuario**. ¿Por qué?

Según un diccionario, un *santuario* es un lugar (refugio), opcionalmente sagrado, que se dedica por entero a algo, a un dios, a una persona, a un animal, a un objeto... Sin embargo, aquí se usa como una parte de alguien, un trozo de sí mismo que no se quiere mostrar, un mundo propio, por así decirlo.

Ése es el significado de **Santuario** en la serie, aunque **Hojo** y **Asami** no lo usan así, para ellos su *santuario* es un mundo particular pero sólo de momento, es su sueño privado, pero es un sueño que quieren abrir a todo el mundo, que quieren compartir. Por eso, **Santuario** no es una palabra, es mucho más, es un sentimiento, una emoción, un sueño...

REFLEXIÓN FINAL

No es fácil hacer una reflexión final de **Santuario**, lo más fácil sería compararlo con alguna otra serie o película, pero no sería ni apropiado ni justo, ya que, aunque se le puede sacar algún (ligerísimo) parecido con **Crying Freeman**, **Live! Machine** o **Black Rain**, **Santuario** es a todas todas original e incomparable, ya que, a pesar de que el dibujo es algo monótono (es bueno, pero repetitivo), el guión es admirable, consigue hacer interesante una historia ambientada en un *Japón* actual, pero no en un *Japón* de estudiantes o deportistas, sino en un *Japón* político. Creedme, sin hay algo coñazo en este mundo, es la política, así que ya sólo por el hecho de hacer el manga ameno a pesar de tratar temas políticos el guión merece un premio.

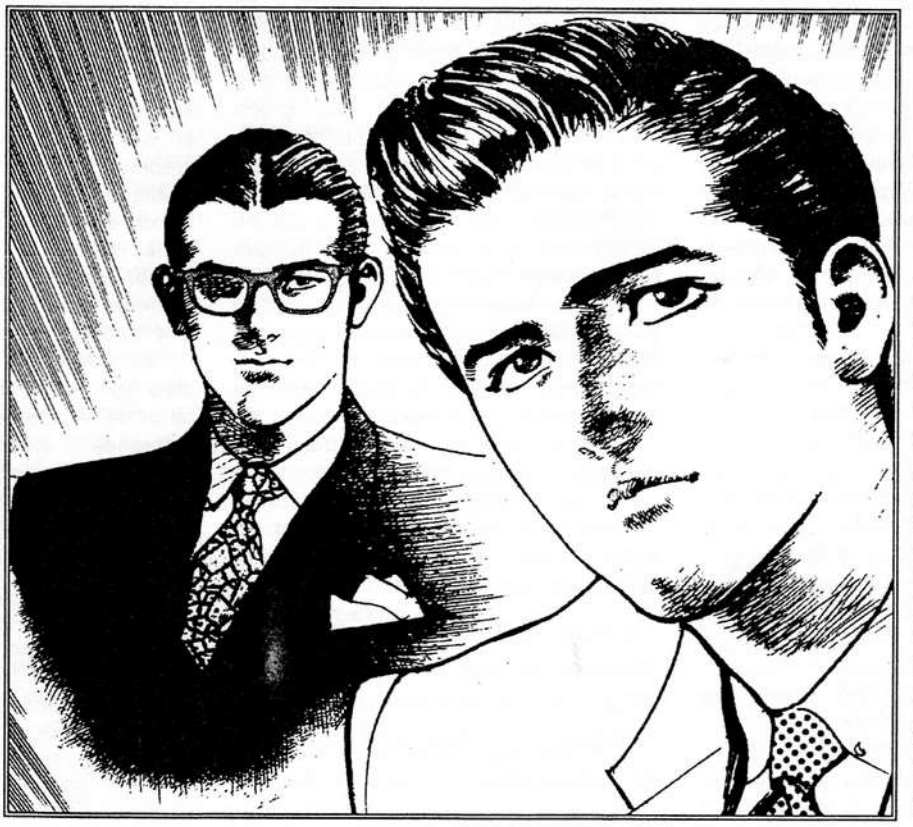
Pero no es sólo esto, también consigue hacernos disfrutar con el bajo mundo de los *yakuzas*, con sus intrigas y maquinaciones, todas muy bien tratadas y que casi nos hacen aplaudir por lo bien urdidos que están algunos planes. Y para qué hablar ya de la siempre agradecida acción, que, aunque poca, también existe.

Sin embargo, lo que realmente me maravilla de **Santuario** es su tema principal. Quizá pueda parecer que trata de eso, de *yakuzas*, políticos, policías, etc., y sí, efectivamente, así es pero, tal y como digo en la introducción, en el fondo, paradójicamente, no es así.

Santuario trata de la inteligencia, la ambición, el poder, la desesperación, los sueños... pero el tema principal, el que mejor tratado está de todo lo que he leído jamás (que es mucho, os lo garantizo), es *la amistad*.

Muchas veces hemos visto (en series como **Los Caballeros del Zodíaco**) cómo los protagonistas son muy amigos entre sí y están siempre dispuestos a dar su vida unos por otros, confiando plenamente entre sí; obviamente, esta amistad es irreal, ningunos amigos que se conozcan de escasos días y que toda su relación sea darse golpes contra unos cuantos malos ofrecerían sus vidas por el otro. La amistad es algo muy abstracto y relativo, podemos tener muchos amigos, algunos realmente buenos, pero cuando llega una situación límite en el fondo siempre pensamos egoístamente, siempre somos nosotros los primeros que deben conservar la vida y salvarse, ésta es la triste verdad. Aunque claro, también hay excepciones, unos padres serían capaces de dar la vida por sus hijos, quizá unos hermanos también y, de vez en cuando, se forja una amistad tan grande entre dos personas que también serían capaces de dar su vida el uno por el otro.

Y éste es el tipo de amistad que se da en **Santuario**, dos personas que se unieron por un lazo irrompible, que pasaron tantas cosas juntos que ahora ya no es posible separarlos, que comparten un mismo sueño y que saben que, si uno falla, el otro también, por lo que no pueden permitirse ningún tipo de fallo y ninguna suerte de sacrificio es demasiada con tal de ayudar al otro.



Esto es lo que, a mi entender, hace tan súmamente maravillosa a **Santuario**: no es una lucha entre el bien y el mal, ni es una historia de amor, ni son unos héroes adolescentes combatiendo para defender el mundo, ni es una comedia, ni siquiera es una serie deportiva o detectivesca, es, simplemente, la lucha de dos auténticos amigos por ver cumplido su sueño, ¿os parece poco?

Lázaro Muñoz

UN PAR DE VERDADES SOBRE EL MUNDILLO DEL MANGA Y ANIME

Bueno, a ver cómo empiezo... ya está. Bien, veréis, yo de manga y anime en sí no tengo ni idea, pero sí tengo alguna noción de cómo funciona el mundillo en este país y de quién hace según qué cosas y porqué. Pero como la gente se creerá esto según le convenga o no, ilustraré todos los ejemplos que ponga con experiencias personales, y cuando critique alguna cosa o frase muy concreta indicaré su autor y dónde se vio.

Vale, aclarado esto, vamos a empezar a meternos con todo *Blas*, ¿y a cuento de qué?, pues a cuento de que no me gusta lo más mínimo la actual situación del mundillo, creo que es una mera parodia de lo que era cuando empezó, y por eso protesto.

¿Y en qué me baso para decir esto?, bueno, veréis, hace unos años la información era escasa, y por eso los artículos tenían un mínimo de datos técnicos y mucha opinión y contraste (mi modelo ideal de artículo, que podéis o no compartir), en cambio ahora el tema nos ha superado, ya se ha dicho todo lo posible sobre las series vistas en *España*, así que... vamos con las que aquí no han aparecido y probablemente nunca lo harán, ¿y cómo se hace eso si precisamente nos interesan porque no han llegado?, pues acudiendo a *Internet* o a una buena revista extranjera y sacando la información. Vale, así tenemos mogollón de datos pero... ¿cómo opinas sobre ella, acaso la has visto para que te haya producido una impresión, ya sea buena o mala?, por supuesto que puedes decir si el dibujo es mejor o peor y la mayor o menor originalidad del guión, pero ya, y yo personalmente considero eso una mierda, no aclarar si te ha parecido llena de acción, de ternura, de humor... no poder compararla con alguna otra para que la gente se haga una idea... no decir una mierda, vamos.

Además, el mundillo en general parece estar degenerando, sobre todo de mano de los *otakus*, esto parece totalmente aceptado, e incluso se ha llegado a admitir que los principales ejemplos de subnormalidad fanática vienen del campo de los dragonbabosos, pero esto al fin y al cabo pasa en todas partes y en todos los géneros (*marvel zombies, trekkies, informadictos*... y en general cualquier fan obsesivo de algo), el problema viene a mi entender de la mano de la gente que habla sin tener ni idea o siendo hipócrita.

Ejemplo de lo primero, soy conocido por atacar reiteradamente el modelo de revista con portada a color, llegando la cosa a su punto álgido en el *Salón del Manga, el Anime y el Videojuego* aprovechando la ayuda que suponía para mí la presencia de mi compañero **Rafa Gallardo**, pero resulta que un buen día accedo a colaborar activamente en una de las susodichas revistas. Acto seguido se me echan los perros por parte de diversa gente que afirma que voy a sacar (=editar) una revista con portada a color. Bueno, si esa gente se hubiese molestado en enterarse de las cosas antes de hablar sabría que estoy lejos de ser el editor, soy poco más que el relaciones públicas (aparte de redactor), amén de estar en contra desde el principio de la portada a color (como te confirmará cualquiera que asista a las reuniones del grupo promotor), pero mi opinión cuenta poco ante la mayoría o ante el editor, pero nada, yo soy un hipócrita que habla mucho pero hace poco. ¡¡¡Si es que no lo entiendo!!!, aún en el caso de que realmente pensase que una portada a color es lo ideal en vez de un lujo que sólo encarece el producto (como os garantizo que pienso, me creáis o no), lo que estaría haciendo es luchar por el menor precio de las publicaciones de manga, y no creo que debiera ser criticado por ello, a su modo sería como un político, buenos estáis si pensáis que los líderes políticos se creen lo que dicen, pero defienden esas ideas que son las que tú votas.

Pues sería una cosa así, quizá yo no crea en lo que digo (y sigo aclarando que es un caso hipotético), pero lo defiendo, y como los beneficiados sois vosotros, deberíais agradecer la lucha en vez de criticarla. Pero haced lo que os dé la gana, aún estamos en un país libre (o lo estamos mientras escribo este artículo, antes de que se forme gobierno) y tenéis perfecto derecho a ello.

Ejemplo de lo segundo, en casi todas las revistas sobre manga y anime han aparecido críticas a **Kabuki** y **Jorge Riera** por su política de publicar sexo, y han gritado escandalizados: "¡pero qué estás haciendo, dónde iremos a parar!"; pues está haciendo exactamente lo mismo que vosotros, sacar un producto comercial, sólo que en vez de basar la comercialidad en **Basura Ball Z** como vosotros lo hace en el sexo, lo cual me parece mucho más inteligente y con mucho más futuro, ya que el sexo siempre interesará a los adolescentes, en cambio los críos de ahora un día crecerán y se supone que ganarán en inteligencia, y nada os garantiza que la próxima generación se interese por una serie actualmente patética y sin la menor esperanza de recuperación. ¿Dónde irá a parar?, la lógica indica que mucho más lejos que vosotros.

Ya empiezo a calentarme, así que creo que es el momento de abordar el tema de la falta de consideración a las opiniones ajenas, usando para ilustrarme el artículo de opinión de **Jacobo Molins** del nº6 de la revista **Otaku** (podría coger muchos, pero he elegido este porque **Jacobo** y yo somos amigos (lo siento, **Jacobo**, te ha tocado)). A ver, a ver... que últimamente no hacen más que aparecer especímenes que corroboran todas las críticas hacia el manga y anime, indudable; que un buen lector de cómics debería conocer todos los tipos y géneros de éste, coincido plenamente contigo pese a no poder afirmarlo pues no estoy en posesión de la verdad universal como parecen estarlo algunos (y en este caso no me refiero a ti); pero... ¿no crees que te pasas al radicalizarte tanto al otro extremo?, me explico, ¿por qué alguien tiene que avergonzarse de no conocer a los clásicos como **Kirby** o **Foster**, acaso te avergüenzas tú de no saber quiénes son, por ejemplo, el dúo

Brönsted y **Lawry** (o cualquier persona de un mundillo del que no seas aficionado o estudioso en el caso de que los conozcas)?, no creo que te avergüences de ello, al igual que yo no creo que nadie deba avergonzarse de no conocer a los susodichos **Kirby** y **Foster**, me parece que generalizas demasiado, casi obligando a un lector de manga a ser un aficionado al cómic en general, lo que creo un gran error, si alguien es feliz con un sólo género o incluso con una sola serie, ¿por qué tiene que ser más?. Y si bien esto es un ligero desliz, sí considero más grave el asunto de las descalificaciones que lanzas (pese a no nombrarlo directamente) a **Rafa**, puede que parezca absurdo que defendiendo a los fanzines en blanco y negro luego pidiese una portada a color, pero antes de afirmar que lo es quizá deberías haber indagado un poco, así quizá hubieses podido descubrir que a él nunca le ha parecido mal una portada a color, que simplemente me apoyaba; o quizá que sí está en contra de las portadas a color pero hace esto como favor a alguien que tenía la idea pero ningún medio; o quizá no como favor sino que es simplemente un trabajo; o quizá es un *caballo de Troya*, es un fanzine disfrazado para que la gente lo compre creyendo que es una revista, de ese modo un auténtico fanzine tendría las mismas posibilidades que una revista, y podría una vez haya llegado a los lectores obrar como un auténtico fanzine; o quizá lo hiciese porque se aburría y quería meter cizaña; o quizá... en fin, muchas posibilidades que pasaste por alto formándote tu propia opinión sin consultar a nadie, y no sólo tú sino también muchos otros medios que rápidamente se quitaron el muerto del ataque a su altruismo descalificando así nuestras palabras. En el futuro o contrasta opiniones o no hables como si revelases el origen del universo (aunque eso es difícil, y creo que soy una de las personas que más lo hace pese a que intento evitarlo), pero claro, esto es sólo mi opinión.

Mas también hay cosas buenas en el actual estado del mundillo, como es que ahora ya casi no queda rastro de la envidia que en un principio existió entre las diversas publicaciones. Actualmente todo el mundo está donde quiere estar y tiene lo que quiere tener, son muy pocas las excepciones al caso ya que hoy día las posibilidades para cualquiera y para cualquier cosa son muchísimas (de nuevo un ejemplo, yo mismo, que actualmente escribo únicamente artículos de opinión y reseñas de música; esto es así porque yo quiero que sea así, pues mis opiniones más radicales quedan satisfechas con mis colaboraciones a fanzines más modestos y más desconocidos, y mis inquietudes se aplacan con los diversos fanzinillos que sigo sacando de vez en cuando en *Albacete*; si quisiera escribir sobre otra cosa sólo tendría que decírselo a alguno de los editores (y esto no es una fantasmada, es simplemente que un número al mes supone mucho espacio que cubrir y cualquier propuesta es bienvenida); y si quisiera sacar un fanzine a gran escala o una revista sólo tendría que buscar una tienda que me patrocinara (actualmente son muchas las dispuestas a ello); pero como estoy muy feliz como estoy, dejo las cosas como están (y creo que el resto de la gente está más o menos como yo, en un claro equilibrio entre trabajo-beneficios-inquietudes-tiempo libre), por tanto sería absurdo que, por ejemplo, yo estuviera celoso de **Óscar Valiente** (como afirman muchos), cuando primero sólo puedo alegrarme por él por lo bien que le va y segundo yo jamás sería capaz de sacar adelante tanto trabajo como está haciendo él, o que sintiera envidia del éxito de alguna de las revistas como **Neko** o **Kame**, yo que precisamente dejo **Minami** porque, entre otras cosas, primero me quita demasiado tiempo y segundo no quiero que se convirtiera en algo como los susodichos **Neko** y **Kame** (sin pretender en ningún momento descalificarlos, ellos tienen su política de edición que es perfectamente válida y que yo no puedo sino respetar)), así que las viejas rencillas son cosa del pasado, y quien diga lo contrario a mi entender y basándome en mis conocimientos miente.

Pero eso no es todo, todavía queda lo que para mí es lo más meritorio que hay en el mundillo del manga y anime, o al menos entre el círculo de los dirigentes de publicaciones y similares y que en parte tiene algo que ver con lo anterior, que es la clara distinción entre el mundillo "profesional" y el real. Por ejemplo, mucha gente dirá que me acabo de meter con **Jacobo**, yo no lo veo así y supongo que él tampoco, pero aunque lo haga me juego mis CDs de **Bad Religion** a que eso no impide que este *Salón del Cómic* nos vayamos de fiesta juntos, y es que él como yo sabe distinguir entre **Lázaro Muñoz** y **Jacobo Molins** como redactores y **Lázaro Muñoz** y **Jacobo Molins** como personas, es decir, que en el campo "profesional" nos podemos tirar a la yugular, pero eso no va a quitar que sepamos lo que es importante y lo que no y que sigamos siendo amigos, lo cual me parece francamente loable. Y la norma se cumple siempre, incluso en conversaciones personales que no salen a la luz, como cuando no hace mucho yo intercambiaba con **Alex Samaranch** palabras durísimas teniendo a **Neko** como origen de todo. Pues nada, hablamos largo y tendido, aclaramos nuestros puntos de vista y ahora somos más amigos que gorrinos, a pesar de que "profesionalmente" nuestros modos de pensar no pueden ser más dispares. Y yo no me quedo atrás, también acepto mi parte del trato, por ejemplo me trago como un niños bueno todas las que **Isidro Sánchez** me mete y no declaro una guerra abierta, me callo y ya está, que diga lo que quiera. Y si nosotros, que al fin y al cabo somos gente completamente normal y en nada diferentes de cualquiera de vosotros, somos capaces de convivir en un ambiente de armonía y amistad, ¿por qué no va a ser capaz de hacerlo cualquiera?

Y así, con esta llamada a la esperanza y a la buena voluntad de cada uno, finalizo este artículo, aunque no descarto secuelas en el futuro. Espero que os haya gustado, ¡nos vemos!.

El artículo originalmente acababa así, pero ahora he decidido seguirlo un poco, ya que en realidad no cuenta demasiadas verdades ni demasiados secretos, así que me dispongo a remediar eso.

Y empezaré contando algunos de los secretos más inconfesables, ya que si bien el conocer a mucha gente me ha llevado a perder ilusión en el mundillo también me ha llevado a saber cómo y por qué sucede cada cosa y cuáles son las verdades ocultas detrás de todo.

Como por ejemplo que algunas personas más famosas que el número del móvil de *Perico* y que se las dan de muy muy fiesteros en realidad no aguantan dos cervezas seguidas mientras que otras personas también muy famosas pero que dan la imagen de serios y responsables son unos juerguistas de mucho cuidado que podrían sin problemas acabar con las existencias de un bar en un par de horas. Así que no os dejéis engañar por las apariencias y lo que cada uno dice de sí mismo.

O que muchos de los correeros actuales en realidad se inventan las cartas en vez de contestar las verdaderas (cuando las hay, que a veces ni eso) para así decir lo que quieren (o en el caso de que no haya cartas cobrar el sueldo como si sí las hubiera). ¡Ojo!, no todos, algunos sí que tienen cartas para contestar y eso es lo que hacen, sobre todo esas revistas que tienen tantos lectores y que dentro de poco prácticamente no serán más que una sección mezcla de "*Contactos*" y de "*Encarna de noche*".

Hablando de alguna de esas revistas, ¿qué pensaríais si os dijese que algunos de los redactores que parecen muy cultos e instruidos en realidad consiguen ese efecto gracias a que tienen la enciclopedia y el diccionario de sinónimos al lado ya que ellos en realidad son algo cazurros?, ¡menudo desengaño, ¿eh?!, pues lo siento pero es así.

Y, aunque esto no he podido demostrarlo, juraría que alguna de las revisas que viven de *Internet* a veces no se molestan ni en traducir los scripts que de ahí cogen, se limitan a meterlo en un programa de traducción (en concreto y dadas algunas locuciones creo que el *Spanish Amigo*) y luego lo retocan para hacerlo legible, ¡¡olé vuestros huevos!!

Por esta vez no me meteré en el tema de la censura... ¡qué pijo!, claro que sí.. Recuerdo una vez en la que en una conocidísima revista me cambiaron sólo una expresión en todo el artículo porque, siendo muy retorcido, podía dar a entender que me habían dado permiso para escribir un artículo en el que me metiese con **Dragon Ball**. Y... ¡por *Blas*!, ¿cómo podían consentir eso, cómo se sentirían los subnormalitos si supiesen que en la revista que les suministra sus dosis de **Basura Ball** piensan que dicha serie es una mierda y que están hasta los huevos de ella?, pues lo piensan, pero de cara al público se callan, y así mi "promesa de crítica sangrante" se quedó en "promesa de no dejarme nada en el tintero", ¡¡¡manda huevos!!!

Pues ya que he entrado en eso, de todas las revistas, editoriales y empresas que conozco, tan sólo los de **Kame** realmente piensan que **Basura Ball** es una buena serie, en todos los demás sitios mencionados (incluyendo la editorial que publica el manga y la empresa que edita las películas) piensan que **Dragon Ball** es una puta mierda y están hasta las pelotas de ella, pero reconocen que como es lo que vende hay que seguir con ella (tranquilos, no he dicho nombres, estáis todos a salvo (joder cómo me estoy divirtiendo, tendría que haber hecho esto hace tiempo))). Para que penséis que las cosas las hacen por vosotros, ilusos.

Y es que en las casas grandes manda el señor dólar, por poner un ejemplo, *Planeta Agostini*, ¿os acordáis de cuando sacó **Bastard!** en tomitos que regalaron el del **Puño de la Estrella del Norte**?, ¿pensáis que fue un detalle que tuvieron?, pues una mierda, lo hicieron porque los japos no permiten el cambio de formato, no se pueden sacar 10 números en formato cómic-book y el resto en tomos, si quieres terminar la colección en tomos tienes que volver a publicarla desde el principio, y como sabían que **Hokuto no Ken** se la leen aficionados medio inteligentes que por tanto ni de coña iban a pagar mil pelas por lo que ya tenían en los 8 números que sacaron lo hicieron así para parecer altruistas, pero ni de casualidad lo son, vamos. Y ahora que ha salido lo de reeditar en tomitos... ¡¡lo que daría por saber cuántos gilipollas se volvieron a hacer **Dragon Ball** en tomitos teniéndola ya en cómics!!, haré lo posible por averiguarlo, os lo aseguro.

Ahora una crítica: Todos sabemos que hace poco se intentó quitar **Dragon Ball** en *Cataluña* y cómo todos los fanzines y revistas saltaron, cómo se formaron campañas de recogida de firmas y cómo se escribió para intentar solucionarlo, culminando esto con la difusión universal del genial artículo de **Juanjo Sarto** al respecto. Me parece fabuloso, un maravilloso sistema de protesta... ¿que dónde hostias estaba cuando la quitaron en *Andalucía*, o en *Madrid*, o en el *País Vasco*, o en... ¿qué pasa, que mientras que en *Polonia* tengáis el culo a salvo a los demás que nos parta un rayo o qué?, y con las noticias igual, ya ni se molestan en hablar de televisiones autonómicas, directamente hablan de *TV3*, y cuando se monta algo fuera de *Barcelona* ni siquiera se menciona (salvo una excepción porque me lo curré, que si no...), vamos a ver, sois revistas para toda *España* o sólo para *Polonia*, porque la verdad, en vista de lo que hay y de la solidaridad mostrada no lo tengo muy claro. Pero voy a dejar este espinoso tema y seguir por los derroteros de antes, que son más divertidos.

Volviendo a lo de la censura, y quitando más casos personales en los que se cambiaba mi blasfemia *Blas* por *Dios*, mis *AOVs* por *OVAs*, mis animes por animés (¡¡es anime, Óscar, a-ni-me, palabra átona, huevos, a ver cuándo se te mete en la cabeza!!, y, desde luego, era Al-ba-ni-me, no Albanimé, que vale que rebautices una palabra común, pero una que me inventé yo manda cojones) y demás cosas sin relativa importancia, es lamentable ver cómo en el actual mercado de revistas no se puede criticar nada, absolutamente nada, de lo pillados que están todos con todos, de lo a buenas que tienen que estar todos con todos y de lo hipócritas de mierda que son todos. Por poner un ejemplo no mío, mi colega **Rafa Gallardo** escribió una vez para cierta famosa revista un artículo sobre la película de **Ranma ½** en el que decía las cosas claramente, que el doblaje no coincidía y otro par de errores más, pues bien, dicho artículo nunca se publicó y en su lugar apareció otro que decía que la película era maravilloso, que todo era perfecto y que estaba muy bien. Coño, soy el primero que se lleva de puta madre con los de **Manga Vídeo**, pero joder, si los errores se callan cómo cojones van a mejorar (no está mal, cuatro tacos en tres frases, me voy superando).

Y ahora a volver con la información general de al principio, que era la mejor. Como por ejemplo... teniendo en cuenta las revistas que quedan en activo... ¿cuál creéis que es el porcentaje aproximado de redactores que en realidad son seudónimos?, pues yo os diría que... tirando por lo bajo... más o menos la tercera parte, y subiendo. Para que los identifiquéis normalmente son los que firman los artículos más fuertes, ya que suele ser gente que no se atreve a dar la cara (aunque hay honrosas excepciones, como yo mismo, que lo hacen para divertirse o para hacer la pollez).

Hablando de seudónimos, ¿os gustaría conocer algunos de los que utilizan **Óscar Valiente** o **Jorge Riera**?, lo siento, pero no puedo dároslos, al fin y al cabo son colegas y no puedo hacerles la putada, pero si os sirve de consuelo os diré algunos de los míos (sí, ya sé que os importan una mierda, pero aún así los voy a decir, aunque en realidad cuando escribo con sobrenombre siempre hago alusiones a *Albacete* o dejo muy patente que en realidad soy yo), pues bien, yo soy **Kríspulo Bakalaero**, **Amano Jyaku**, **Luis M.** y **Blas Supremo** por hablar sólo de los más importantes.

Y... ¿os gustaría tener el teléfono de **Akemi Pérez**?, ¿sí?, pues nada, ahí va, es el (96)... ¡mierda!, que se me acaba la página, pues lo siento chicos, tal vez en otra ocasión. Espero que os haya gustado el artículo y que hagáis buen uso de la información en el revelada, ¡¡la verdad está ahí arriba!!

Lázaro Muñoz

EN COMIC-ROL ENCONTRARÁS COMICS, WARGAMES, FIGURAS, ROL, ETC... EN ALBACETE ¡CUATRO AÑOS A TU SERVICIO!

COMIC ROL

C/ OCTAVIO CUARTERO Nº18
TLFNO: (967)238832

LIBRERÍA
NEW-TON

VENTA POR CORREO

Riera Alta, 8, 08001 Barcelona.
Tel. (93) 329 34 66 Fax 443 11 63

COMIC-BOOK NACIONAL E IMPORTACIÓN

SERVICIO DE RESERVA ADVANCE COMICS A TODA ESPAÑA

NO TENEMOS COMPETENCIA EN MADRID

AKIRA COMICS

BARRIO DEL PILAR
B 83.147.132
FRENTE A LA VAGUADA !!

C / GINZO DE LIMIA 32
28029 - MADRID
TLF / FAX a (91) 739 62 71

SERVIMOS PEDIDOS POR CORREOS
Mándanos 75 ptas en sellos (Gastos de envío) y recibirás GRATIS nuestro Catálogo AKIRA 1994.

* Todo el comic Nacional y USA
* Cómic europeo y erótico.
* Manga JAPONES y Anime
* Revistas y Fanzines (de manga y comic-book)
* Posters y Merchandising
* Películas de Manga Video.
* Video-Juegos de Super-NES y Mega Drive.
* Wargames y Temáticos
* Rol Nacional y USA.
* Figuras de Plomo de las mejores marcas.
* LO TENEMOS TODO DE GAMES WORKSHOP : VEN Y LO COMPROBARÁS.
* Material escénico para Dioramas y complementos.

Y MUCHO MAS ...

TU TIENDA DE COMICS Y ROL DE MADRID

¡NO VENGAS!
NOSOTROS TE LO ENVIAMOS
Servicio de Correo especializado en:

COMICS & ILUSTRACION
ROL & JUEGOS
CINE & VIDEO

¡ SOLICITA GRATIS NUESTRO CATALOGO !
CRISIS-CORREO Luna, 26
28004 MADRID
Tlf /Fax (91) 532 78 85

TODO ESTO Y MUCHO MAS EN...

CRISIS
Luna,26
28004 MADRID
Tlf. (91) 532 78 85
NOVICIADO
STO. DOMINGO, CALLAO

ROBBY
C/ DERECHOS 3
46001 VALENCIA
Tlfno: (96)3922819

CÓMICS
CINE
ROL

¿Quieres verlo?

¡Y te esperan muchas sorpresas!

¡PRESENTAMOS LA MEJOR TIENDA ESPECIALIZADA DE BARCELONA!

VÉRTICE COMICS

PROVENZA, 138 -08029 BARCELONA

-MANGA (NACIONAL, JAPONÉS, U.S.A.)
-COMIC-BOOK (NACIONAL, U.S.A.)
-MATERIAL DE IMPORTACIÓN
-MERCHANDISING
-VIDEOS

Ateneo

COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACION
·
TEBEO ANTIGUO
·
JUEGOS DE ROL
·
FIGURAS TODAS MARCAS
·
WARGAMES
·
ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

C/ PORTUGAL, 36 - 03003 ALICANTE TLF. (96) 5923040

METRÓPOLIS

COMICS
ILUSTRACIÓN
CINE • VIDEO
ROL

C/ LUNA, N.º 11
28004 MADRID • TELF.: 521 63 00
CALLAO, NOVICIADO

HOMENAJE A LAS TIENDAS QUE SIEMPRE NOS HAN TRATADO BIEN

EL JIDAIGEKI

En todas las culturas existe un periodo histórico que se ha convertido en especialmente popular. A menudo, esa época diferente en cada caso es un caldo de cultivo especial para los héroes románticos; el perfil de estos personajes suele ser curiosamente el mismo sea cual sea la cultura de origen: joven, aventurero, casi siempre perseguido por la justicia (los malos) y siempre en ayuda del desvalido. En USA el cow-boy o en España el justiciero guerrero medieval se han convertido en protagonistas de cómic de toda la vida (haced un repaso a vuestras colecciones y encontrareis más de un ejemplar de El Guerrero del Antifaz o El Capitán Trueno). En Japón existe un personaje parecido a los anteriores: el ronin, figura emblemática del género jidai-geki u obra histórica.

LEYENDA Y REALIDAD DEL RONIN

Básicamente, un *ronin* es un *samurai* despojado de señor y de honor que vagabundea en busca de aventuras (más bien en busca de algo que echarse a la boca), ofreciendo sus servicios a cualquier ejército en el que servir de mercenario. Se puede decir que realmente la historia de los *ronin* comienza a partir de la famosa batalla de **Sekigahara**, que supuso el final de una gran guerra civil que como todas las guerras civiles desgarró el pais en dos partes, a saber: ganadores y perdedores. Las opciones para todo aquel guerrero que desgraciadamente había caído en el bando perdedor eran escasas: o pasar a engrosar las filas del ejército enemigo, o *Sepukku* (lo que equivocadamente llamamos **Harakiri**).

Todos aquellos a los que el **Sepukku** resultaba una opción *demasiado* honorable, pero que habían jurado fidelidad a su anterior señor negándose a servir a otro nuevo, optaron por aventurarse a vivir por sus propios medios, vagabundeando por la región. Algunos de ellos se reagruparon en bandas de forajidos fuera de la ley que durante mucho tiempo fueron el azote del país. De hecho, el código del **Bushido** fue más que nada una serie de reglas morales que sirvieron para impedir los desmanes que los *samurais* desposeídos llevaban a cabo contra los campesinos y trabajadores, que eran algo parecido a la carnaza de la sociedad pero que al fin y al cabo eran los que llenaban las arcas del gobierno...

Estos son los protagonistas habituales del *jidaigeki*, como **Miyamoto Musashi**, el famoso *ronin* inventor del arte de la lucha con dos espadas que vivió entre los años 1584 y 1645, en pleno periodo **Edo** (de hecho, la historia de **Musashi** comienza en el campo tras la batalla de **Sekigahara**). Sobre este personaje, por ejemplo, existe un manga publicado en 1981, firmado por **Yoshimoto Baron** que desgraciadamente no ha llegado (ni seguramente llegará nunca) a nuestras librerías.

LA HISTORIA DEL GÉNERO JIDAI-GEKI

Podríamos comenzar la historia durante la década de los 30: en un Japón crecientemente militarizado, los valores del **Bushido** se ven resucitados tras la decaída de los años anteriores dada la política de acercamiento a occidente del período **Meiji**. Es el momento de la aparición de las historias clásicas donde honor, bravura y patriotismo son el condimento principal, de la misma forma que en la *España* de posguerra aparecían figuras como **El Cachorro** o **El Capitán Trueno**.

Como puede resultar obvio, este tipo de manga era dificilmente exportable hacia *Europa* o *América*, continentes que salvo excepciones no miraban con buenos ojos la expansión del *Imperio* en *Asia* y que estaban muy próximos al enfrentamiento bélico con la potencia oriental. Las nuevas artes en general se vieron afectadas por la nueva forma de pensar y de hacer nacional nipona: de esta época es la película **Beni Komari**, de **Tsusuhiko Tanaka**, o las tiras cómicas de **Hinomaru Hatanosuke** de **Kikuo Nakajima**, cuya discutible calidad se veía supeditada en muchas ocasiones a la propaganda nacional.

El momento de la crisis aparece tras la *II Guerra Mundial*, donde las obras de corte histórico literalmente *desaparecen* del mercado japonés. Un sistema de "democratización" un tanto severo por parte de las tropas de ocupación americanas eliminaba toda aquella producción artística que pudiera de alguna forma resucitar el espíritu patriótico japonés, y que años atrás fuera abanderada del movimiento promilitarista. Más del cincuenta por ciento de la producción de cine y de cómic cayó bajo la implacable tijera de la censura, y eso incluyó prácticamente todo lo que al género histórico se refiere. Una de las pocas obras que sorprendentemente superó la censura fue la conocida película **Samurai**, de **Higishi Inagaki**, lo que sólo ocurrió dada su gran calidad tanto de guión como interpretación. Súbitamente, el *jidaigeki* dejó paso a las historias tipo *Gendaigeki* o costumbrista. El movimiento pendular que llevó a cabo el manga incluso condujo a que se editaran obras parodiando el modo de vida *samurai*, aunque la considerada por muchos obra cumbre en este nuevo tipo de guiones no llegaría hasta los años 70 con un género distinto al *jidaigeki*. Fue creada por **Mizuki Shigeru** y su título es **Soin Gyokusai Seyo!** (*La carga banzai*); en ella, una unidad de combate del *Pacífico* sobrevive milagrosamente a una carga suicida; por un error, al alto mando llega la noticia de su "gloriosa muerte", por lo que el grupo recibe la orden de volver a luchar al frente y no regresar con vida.

La ocupación americana duró 6 largos años, y sólo 3 años después de ésta, en 1954, el género medieval comienza a hacer algunas tímidas apariciones, como el caso de **Akane Suzunosuke** de **Tsunayoshi Takeuchi**, si bien éste se puede considerar un manga sobre el deporte del kendo más que una historia de *samurais*. Pero la recuperación había comenzado. Como en el resto de paises, el cómic en *Japón* comenzó a dejar de ser únicamente un medio para niños y jóvenes durante la década de los 60, eso incluía un dibujo más maduro y unos guiones más agresivos. Un ejemplo del nuevo estilo vigente se puede encontrar en **Ninja Bugeicho**, del autor conocido en *España* **Sanpei Shirato**. **Ninja Bugeicho** narra la historia de **Kagemaru**, un *ninja* del siglo XVI y su grupo de guerreros frente a **Nobunaga**, un *daymio* del período **Momoyama**. **Ninja Bugeicho** combina realidad y fantasía a partes casi iguales, incluyendo hechos históricos como el asesinato del señor feudal **Nobunaga** en 1582. **Ninja Bugeicho** es posteriormente llevado al cine por uno de los maestros del cine japonés: **Nagisha Oshima**, conocido en *España* por su obra erótica **Ai no koriida** (*La corrida del amor*), cuyo título por razones obvias hubo de ser cambiado en nuestro país por *El imperio de los sentidos*. En estos años empieza a despuntar el director por excelencia del cine japonés, **Akira Kurosawa**; cuya obra tipo *jidaigeki* **Rashomon** obtuvo un éxito sin precedentes en el mercado europeo. También de esta época es **Sichinin no samurai** (*Los siete samurais*), obra que sirvió de clara inspiración al archiconocido western *Los siete mágnificos*.

La resurección del género ya es un hecho a finales de los 60. La obra que rompe definitivamente en el mercado americano será en 1970 **Kozuke Okami**, conocida en *USA* como **Lone wolf and Cub**. Toda la violencia y emotividad del *jidaigeki* se pone de manifiesto en esta obra de **Goseki Kojima** y **Kazuo Koike**, cuya

trama habla de un *ronin* en busca de venganza. El manga ofrece las dos imágenes del guerrero japonés, fiero en combate pero leal a sus allegados y fiel a sus principios. Los personajes son **Itto Ogami** y su pequeño hijo **Daigoro**, transportado por su padre en un carrito ocupado con un gran arsenal de armas como bombas de humo o dagas arrojadizas. La acción se desarrolla durante el período del shogunado **Tokugawa**, uno de los favoritos de los autores del estilo medieval.

Al igual que **Ninja Bugeicho**, **Lone wolf and Cub** fue recreado en una serie de televisión y recientemente, en 1980, en una película, esta vez con el inefable título de **Shogun assasin**, que a pesar del gran éxito del manga en *Estados Unidos* no es demasiado famosa. Tanto el manga como la película son conocidos en *España* tan sólo por referencias (desde aquí aprovecho para hacer un llamamiento a quien la tenga para que me la pase, please).

También de los años 60-70 es el mejor autor del estilo *jidaigeki*, **Hiroshi Hirata**. Su obra **Bushido Zankoku Shikon Monogatari** (*Historias de crueldad en el Bushido*) refleja fielmente la vida *samurai* del perído **Edo** tardío. **Hiroshi Hirata** es además conocido por ser uno de los pocos autores cuyo texto está comunmente caligrafiado a mano, lo cual hace una vez más muy difícil tanto su lectura en japonés como su traducción a una lengua occidental.

En cine, el boom tampoco se hizo esperar, las mejores películas medievales corresponden a los años 70 y 80. De esta década son películas como **Kokushi toride no sun akumin** (*La fortaleza escondida*), **Kumonosu jo** (*Trono de sangre*, conocida en *España* como *El castillo de la telaraña*), o las últimas superproducciones **Kagemusha** o **RAN**.

Dentro del *jidaigeki* podemos encontrar en estos años de resurgimiento también un reducido grupo de autores y obras que sin abandonar el género no tienen a *ronins* o *samurais* como personajes principales: ejemplos de ello son **Sandarabotchi**, de **Shotaro Ishimori** cuyo protagonista es un artesano que trabaja en el **Yoshiwara** (en todas las ciudades del pasado, se llamaba **Yoshiwara** al barrio de casas de citas) o **Haguregumo**, de **Joji Akiyama**, cuyas emotivas historias tratan principalmente sobre las relaciones humanas.

JIDAIGEKI EN EUROPA

Todo parecía indicar que el manga medieval estaba dispuesto para hacer una irrupción triunfal en el mercado europeo, sin embargo, hasta la fecha este género no ha calado excesivamente en el lector de manga. Varias razones pueden considerarse las culpables de ello. Por una parte, el éxito del manga se debe en gran medida a la occidentalización que este ha mostrado. La producción de cómic en *Japón* es creada desde las últimas décadas con una clara proyección al mercado extranjero; así, a pesar de gozar de un estilo particularmente nipón, los personajes del manga poseen rasgos *exageradamente* occidentales (ojos muy grandes y redondos en lugar de oblícuos...). En cambio, el manga histórico está dibujado con rasgos típicamente japoneses. Este manga es, por tanto, presumiblemente menos exportable, y por tanto mucho más difícil de encontrar. Sobre todo a países como *España*, donde se puede decir que el manga da sus primeros pasos.

EL JAPONÉS ES ZURDO

Además de todo lo anteriormente citado, un hecho aparentemente trivial atrasó en gran medida la aparición de ciertas colecciones de manga de calidad, tanto en *Estados Unidos* como por supuesto en *Europa*. ¿Teneis un manga en vuestras manos?. Ojeadlo, podreis comprobar que la mayor parte de los personajes son zurdos. Esto no corresponde a un capricho de los dibujantes, en realidad, casi todos los autores prefieren dibujar sus personajes diestros y son particularmente cuidadosos en ello, (es importante que el personaje lleve la espada con la mano con que sea más hábil durante toda la historia). El problema ya conocido es que los manga japoneses se leen de atrás hacia delante, incluído el orden de las viñetas. Para un occidental no acostumbrado esto puede resultar caótico, (si no lo pensais así, dar un repaso a vuestra colección de **City Hunter**... ¡Y eso que ya íbais avisados!), con lo que la mejor medida es invertir los fotolitos que se usarán después en la impresión de las páginas en el orden normal para nosotros. De esta forma, el resultado es una página que es una imagen especular de la original. Un ejemplo del resultado; en las páginas de **Patrulla Especial Ghost** encontrareis a **Sato** con un parche sobre su ojo izquierdo, (página invertida), mientras que en uno de los números un dibujo de contraportada sin texto (no invertida) contiene a **Sato** con el mismo parche sobre su ojo derecho. ¿Error del dibujante?... ¡Desafío a cualquiera a que mantenga que **Masamune Shirow** cometería este tipo de errores!.

Nos podría parecer una excentricidad por parte de algunos autores el hecho de negarse a que sus personajes se conviertan en zurdos en una edición de otro país, pero sólo es aparentemente un capricho. Si bien en cualquier otro tipo de manga la inversión del dibujo no es importante, en el *jidaigeki* juega un papel trascendental la "puesta en escena". Armas, paisajes y pertrechos deben ser coherentes con la época en que están ambientados. .Eso incluye el *kimono*, vestimenta tradicional del país.

Pero el kimono no puede ser llevado de cualquier manera, debe ser cruzado de una forma especial, en concreto hacia la izquierda... justo al revés de como aparecería en una página invertida. ¿Una estupidez?: no; tratándose de dibujantes japoneses que dibujan obras sobre el pasado de su país; extrapolado a nuestro cómic *de toda la vida* sería un error tal como dibujar al **Jabato** cabalgando con estribos, o al **Capitán Trueno** disparando un *Colt 45*. (En todo caso, recordad que hablamos de JAPONESES dibujando sobre el *Japón Medieval*).

EL FUTURO DEL GÉNERO HISTORICO

La entrada del manga en *Europa* y más particularmente en *España* se produjo de forma gradual hasta la década de los 90; el riesgo que conllevaba publicar este material hizo que sólo algunos tipos puntuales de manga lograsen atravesar nuestras fronteras. Tras el gran "Boom", otros géneros hasta entonces impensables empezaban a aparecer en nuestras librerías especializadas; este es el caso del *jidaigeki*. Unido a ello, un creciente interés por la cultura y el cómic del *Pais del Sol Naciente* ayuda a que estas colecciones comiencen a verse, como es el caso de **La leyenda de Kamui** del popular autor **Sanpei Shirato**. Otras obras como **The Sensualist**, fuera incluso del tipo típico de aventuras, empiezan a figurar entre las favoritas del aficionado, (no useis nunca la palabra **Otaku** pues supone un término despectivo semejante a "fanático" o "adicto"). **The Sensualist** es un anime de éxito basado en la famosa novela de **Ihara Saikaku**, publicada en el siglo XVII y que narra la historia de un hombre, **Yonosuke**, que dedica su vida a la búsqueda del placer. Su exquisitez y erotismo están muy lejos de la violencia y agresividad habitual de la típica historia *samurai*. Los casos anteriormente citados son tan sólo la punta del iceberg. El japonés es uno de los pueblos más arraigados a sus tradiciones y a su historia; por lo tanto, hablar de manga es inevitablemente hablar de *jidaigeki*. Este vínculo se observa de una forma especial en las más jóvenes artes, cómic y cine, donde su presencia es cada vez más fuerte. Es por tanto tan sólo cuestión de tiempo que el género histórico empiece a abrirse un importante hueco en el mercado europeo.

Ricardo López Lázaro

TOP SECRET

No sé cómo demonios titular este artículo

Antes de empezar, aclarar que, originalmente, esto era el artículo **La polémica de los nombres** publicado en el nº1 de *Minami*, es sólo que, habiendo tenido nuevas ideas y después de haber conseguido mucha más información, he decidido ampliarlo y mejorarlo.

Marisa Roig dijo en el número uno de *Manganime* (de la primera etapa): "conocida es la manía de *Tele5* de poner nombres ridículos a los personajes de series japonesas"; y, antes que ella, **Alfons Moliné** había dicho en el número 28 de *Dragon Ball*: "¿no os parece que los traductores de las series japonesas se "pasan" un poco al españolizar los nombres de sus protagonistas?".

Bien, se respeta la opinión de **Alfons**, puesto que sólo es eso, una opinión, pero no puedo ni mucho menos estar de acuerdo con **Marisa**, ya que ella no opina, sino que sentencia, ya hablaré más adelante de si es apropiado castellanizar los nombres o no pero, de momento, ¿qué tienen de ridículos nombres como **Carlos** (*Touch (Bateadores)*), **Toni** (*Miyuki (Vacaciones de Verano)*), **Roberto** (*Hi Atari Ryoko (Alegre Juventud)*), **Bárbara** (*Touch*), **Rosa** (*Kimagure Orange Road (Johnny y sus amigos)*) o **Julia** (*Attack nº1 (La panda de Julia)*)?, ¿en qué se diferencian de nombres como, por ejemplo, **Marisa**?, porque todos esos nombres son de protagonistas de series, y, sinceramente, no me parecen en absoluto ridículos. (Ojo, no quiero meterme contigo, sólo hacerte ver que tu opinión no me parece la correcta, al igual que desde ya digo que la que voy a dar tampoco tiene por qué ser la correcta, es sólo mi opinión).

César por **Kazuya** (*Touch*), **Roberto** por **Yusaku** (*Kimagure Orange Road*), **Oliver** por **Tsubasa** (*Campeones (Captain Tsubasa)*)...

Castellanización: ¿Bien o mal?

Esta pregunta ha ocasionado más de una discusión en el mundo de los aficionados al manga y anime, y como muchos son los puntos a favor y en contra, trataré de exponer todos los que se me ocurran para que así, uniendo mis ideas a las vuestras, podáis formaros una opinión propia.

Antes que nada, decir que la culpa de los nombres castellanos podría no ser de los traductores, como casi todo el mundo cree, ya que *Tele5*, que es la más criticada por este tema, no compra las series de *Japón* ni mucho menos, sino de las trae de las *Tele5* francesa e italiana. Así, por ejemplo, en *Kimagure Orange Road*, **Kyosuke** se llama **Johnny** y **Madoka** se llama **Sabrina** porque esta serie viene de la *Tele5* italiana, en la que se llama **É quasi magia Johnny!**, y en la cual estos personajes se llaman así, y de este modo se ven condicionados con algunos nombres, como por ejemplo el de la hermana de **Kyosuke**, **Tamara**, no pueden llamarla por su nombre original (**Kurumi**) ya que no lo saben, puesto que en la versión italiana se llamaba **Simona** (por qué cambian **Simona** por **Tamara** y no cambian **Johnny** por **Juanito (Juan)** y **Sabrina** por **Sonia** es algo a lo que no llego, lo siento). Se sabe que viene de la italiana porque en *Francia* se llamaba **Max et compagnie**, y cambiar un nombre extranjero como **Max** por no uno español sino otro extranjero como **Johnny** sería más bien estúpido (claro que...).

Tras esta breve defensa de los traductores (que no deja de basarse en suposiciones, si alguien con más medios puede averiguar algo, por favor, que lo haga y me lo comunique), voy a tratar el tema propiamente dicho.

Para empezar, y a favor, debo decir que las series de dibujos las ven muchos niños, algunos no demasiado grandes y para los cuales es bastante difícil aprenderse nombres japoneses complicados como serían **Kazuya**, **Kyosuke** o **Tsubasa**; prueba: yo personalmente he comprobado cómo un niño de 11 años que ha visto absolutamente todos los capítulos de *Los Caballeros del Zodíaco*, incluidas las reposiciones y hasta viendo muchos capítulos en mi casa de mi serie particular (la tengo grabada), llamar a los caballeros por su signo (**Dragón** a **Shiryù**, **Cisne** a **Hyòga**, **Acuario** a **Kamus** o **Capricornio** a **Shura**), el único que se había aprendido era el de **Seiya**, al que llamaba (y escribía) **Sella**. Sé que es sólo un caso, pero ese niño no es precisamente un retrasado mental y, por lo que me ha contado, algunos de sus amigos no han podido ni siquiera aprenderse nombres como **Eta** (**Ming de Benettàge, Guerrero Divino de Eta**) o **Lyumnades** (**Khasa de**

Lyumnades, General Marino de Lyumnades (Demonio de los Mares)), por lo que en este punto la castellanización es positiva.

Ahora en contra, la españolización no te permite conocer los nombres originales y, personalmente, soy de los que les gusta saber los nombres auténticos, como por ejemplo **Songoku** o **Vegeta**, y no quiero ni pensar que podrían haberse llamado **Borja** o **Anacleto**; además, cuando en *Dodge Danpei* (*Bola de Dan*) apareció un chico llamado **Lázaro**, yo me llevé un palo bestial, me daba cosa cada vez que lo nombraban, si eso le pasa a todos los que tienen nombre de personaje de serie, entiendo que no les guste, aunque tengo un amigo llamado **Carlos** al que le encanta que el protagonista de *Touch* se llame como él.

De nuevo en contra, debo decir que españolizar los nombres puede dar lugar a que si, por alguna razón, el traductor cambia o dos entregas de una misma serie (como por ejemplo *Captain Tsubasa* y su segunda parte del campeonato mundial) se compran de países distintos, los nombres de los personajes también cambien, ya que para mucha gente (y es algo que no he entendido nunca), es difícil distinguir los rostros de los personajes japoneses. Así, en el ejemplo de antes de *Captain Tsubasa*, un personaje relativamente importante como **Eddie Bride**, delantero del **Toho**, aparece en la segunda entrega como **Sorimachi** (su nombre original); de este modo, si alguien no se acuerda de la cara de **Eddie**, no sabrá de dónde diablos ha salido este nuevo personaje, que de golpe y porrazo entra nada menos que en la selección.

Cabe destacar también el extraño caso de *Captain Tsubasa* o de *Ganbare Kickers!* (*Supergol*), en los que ni se han castellanizado los nombres ni se han dejado los japoneses, sino que se han puesto unos ingleses (que seguramente venían puestos por la traducción previa del país vendedor). Así por ejemplo nos encontramos con que **Tsubasa Ozora** se llama **Oliver Atom**, **Hyuga Kojiro** se llama **Mark Landers** y **Hikaru Matsuyama** se llama **Philip Calahand**; a mí, la verdad, me da igual, la entiendo igual, pero este tipo de traducción levanta mucha polémica; desde los que, acostumbrados a las series y nombres americanos les gusta muchísimo más que si fuesen nombres españoles o japoneses, hasta los que dicen que o bien los nombres japoneses o bien la españolización, pero cosas intermedias no, pasando por los que les de da lo mismo. En este apartado también podríamos incluir las cosas "raras", como puede ser el caso de *Sailor Moon*, en el que se "inglesiza" **Usagi** (que es

"conejo" en japonés) por **Bunny** ("conejito" en inglés), se respetan **Ami** y **Rei** (más o menos) y se castellanizan **Makoto** y **Hinako** (**Patricia** y **Carola** respectivamente), que alguien me lo explique porque yo solo no llego a tanto (a lo mejor es que hace falta hacer un cursillo en la *Sorbona* para entenderlo). Para echar de comer aparte es el "tesoro" de *K.O.R.*, que incluso en japonés es "darling" (=querido).

Otra posible opción sería traducir esos nombres, puesto que, a menudo, dichos nombres significan algo, valga como ejemplo más ilustrativo *Dragon Ball*, en el que prácticamente no hay un nombre que no signifique algo (y encima en plan de coña), pero, ¿os imagináis en un capítulo de *Ranma ½* a **Ryoga** diciendo: "¡**Caballo loco**, esta vez acabaré contigo!"; y a **Ranma** contestándole: "¡Bah!, eso es lo que dices siempre, **Colmillo Bueno**"?. ¿Verdad que no, que sonaría casi ridículo?, o, aunque no os suene ridículo, ¿por qué habría de hacerse si con los nombres de los autores no se hace?, es decir, si decimos **Akira Toriyama** en vez de **La Luz del Monte del Pájaro** (que es lo que viene a significar su nombre), ¿por qué habríamos de decir **Sur** en vez de **Minami**?

Además, aunque se tradujesen los nombres, siempre se perdería el detalle del sufijo de respeto (esto es, en *Japón*, salvo confianza extrema o desprecio total entre las personas siempre se usa un sufijo de respeto (parecido a nuestro *don/doña*, pero más a lo bestia; el más usado es **san**, que se usa tanto para hombres como para mujeres, pero hay más, como por ejemplo **chan**, que se usa para definir a familiares o a compañeras, y subrayo el *as* porque para compañeros se utiliza **kun**, además, para alguien muy importante se utiliza **sama**, que es el sufijo de máximo respeto). Entonces, en *Dragon Ball* **Kaioh** es **Kaioh-sama**, en *Captain Tsubasa* **Tom Baker** es **Misaki-kun** y en *Ranma ½* (y en todas las series) los/as hermanos/as nunca se llaman por su nombre, siempre dicen **Onii-chan** u **Onee-chan** (*hermano* y *hermana* respectivamente); con esto quiero hacer ver que en las series japonesas siempre se usan estos sufijos, que aquí nos perdemos, no entendiendo así las connotaciones que muchas veces llevan, me explico: en *Ranma ½*, a **Akane** todo el mundo la llama **Akane-kun** salvo **Ryoga** que la llama **Akane-san** (como debería ser), con lo que se ve que todos la toman por un chicarro menos quien está realmente enamorado de ella y la ve como chica (pues incluso **Kuno** la llama **kun**), eso sí, **Ranma** no pone ningún sufijo, quizá denotando así una gran confianza entre ellos. (Como nota curiosa, decir que esos sufijos de respeto se guardan incluso en situaciones límite, como por ejemplo en la segunda película de *Ranma ½*, la de **Batalla en el paraiso** donde, en un momento dado, **Akane** es absorbida por un extraño ser; ella grita y **Ryoga** la escucha pero, en vez de llamarla sólo por su nombre como sería lo lógico (pues en una situación extrema como esa no te acuerdas de ser cortés), lo que grita es: "¡**Akane-san!**").

En definitiva, creo que no es para tanto la crítica que se ha levantado contra la castellanización de los nombres de las series japonesas, y que lo que en realidad ha pasado ha sido que, al igual que en otros muchos temas sobre los que la gente no tiene una opinión formada, una persona importante o influyente (en este caso **Alfons Molinè**) se decanta hacia un bando, declara una opinión, y la gente, para no molestarse en pensar, sigue como borreguitos a esa persona en su opinión, sin saber en realidad si es la correcta o no, de este modo, cuando **Alfons** hizo en el *Dragon Ball* esa pequeña crítica a la españolización de los nombres, inició (creo sinceramente que sin querer), un auténtico movimiento histérico descontrolado en contra de la castellanización de los nombres de los personajes de las series japonesas.

Así pues, si lo desconocíais, os he ilustrado un poco sobre el tema, y, si lo conocíais, espero haberos ayudado y aportado nuevos conocimientos, el resto es cosa vuestra, con los datos que tenéis reflexionad y formaos vuestra propia opinión.

Pero bueno, ahora que ya estoy caliente, no voy a abandonar el tema (bueno, sí, pero voy a tratar temas relacionados con los nombres y las traducciones de éstos).

Para empezar, si se respetan los nombres originales, hay que tener cuidado y traducirlos bien, porque el japonés... no, corrijo, los japoneses son un tanto estrafalarios, seguramente ya sabréis (o si no os lo digo yo) lo usual que es encontrar en las cosas japonesas muchos nombres en inglés, pero no escritas en nuestros caracteres occidentales (vulgarmente conocidos como letras), sino en *katakana* (rollo explicativo de qué es eso: el japonés se compone de 4 alfabetos: el *kanji* (caracteres chinos jodidísimos de escribir y comprender y que son palabras en sí mismas, es decir, que cada caligrama es una palabra con significado); el *hiragana* (46 sílabas (se incluyen las 5 vocales) usadas para las palabras japonesas y que, combinadas con los *kanjis*, componen casi el total del japonés); el *katakana* (las mismas 46 sílabas pero escritas de un modo más "fácil" y que sólo se usan para traducir nombres extranjeros) y, por último, el *romaji* (nuestras apreciadas letras occidentales)). Aclarado esto, decía que esos nombres japoneses vienen en *katakana*, pero su traducción literal no sería la palabra inglesa tal y como nosotros la conocemos, puesto que en japonés no existen letras sueltas (salvo la *n*), sino que lo que se transcribe es directamente su pronunciación. Así, por ejemplo, el *Hunter* de *City Hunter* en *katakana* es en realidad **Hantaa**, o *Cat's Eye* es **Cat's Ai** (literalmente sería **Chatsu Ai**, pero no estoy tratando la imposibilidad del japonés de reproducir cosas concretas); lo cual puede

dar lugar, cuando los traductores se creen muy listos (como los americanos), a errores, como en *Captain Tylor*, escrito en *katakana* **Capten Tailaa** (y que, leyendo literalmente, es **Chaputen Tailaa**), serie en la que los traductores americanos (muy listos ellos, como ya he dicho antes), tradujeron esa "*a*" larga como una "suá" inglesa y pusieron **Tyler**, cosa que ya se encargaron los japos de solucionar. Esto es aplicable también en el caso de *Dragon Ball*, pongamos como ejemplo a **Torankusu**, quien sin ser estrictos (como yo acabo de serlo al escribir su nombre), sería **Tranks** (tal y como se ha traducido en la serie roja), pero que, siendo realistas, debería ser **Trunks**, ya que eso es lo que en realidad viene a significar su nombre (es decir, *pantalón corto* en inglés (lo que decía antes de que casi todos los nombres de *Dragon Ball* significaban algo y encima en plan cachondeo)).

Y puesto que estoy en *Dragon Ball*, ¿no os habéis preguntado nunca por qué, dependiendo del sitio donde estuviera escrito, la raza de los guerreros del espacio estaba como *saiyajins*, *saiyanos* o *saiyans*?, pues bien, es fácil: en japonés *-jin* es un sufijo que denota nacionalidad, es decir, si *Spain* es *España*, *spainjin* es español, si *Nihon* significa *Japón*, *nihonjin* es japonés; por tanto, la raiz es *saiya*, por lo que, si bien en japonés un perteneciente a esa raza/nacionalidad sería *saiyajin*, en inglés sería *saiyan* y en español *saiyano*, *saiyanense*, *saiyaneño* o *saiyanés*. Espero haberme explicado bien y que lo hayáis entendido.

A otra cosa, antes he hablado de las idas de cabeza de los japoneses, una de ellas bien podría ser su aparente costumbre de gritar el nombre de un ataque antes de realizarlo o mientras se está haciendo (francamente, yo no me veo en una pelea gritando: "¡¡patada circular!!" o "¡¡golpe traicionero inesperado!!"), pero el caso es que ahí están esos gritos. Ahora bien, ¿deberíamos traducirlos o dejarlos tal y como están?. La tendencia parece ser la de traducirlos y, aunque me gustaría criticar dichas traducciones, la verdad es que son relativamente fieles, puesto que... bueno, voy a hacerlo por orden:

Dragon Ball

El ataque más famoso de la serie, el **Kame Hame Ha**, ha sido o respetado o bien traducido en algunos canales autonómicos, ya que su traducción literal sería **Onda Vital de la Tortuga**; no ha sido así con los ataques de otros personajes, como **Vegeta**, a quien sólo le han traducido bien los ataques en la edición española del manga. Por poner un par de ejemplos, en *Canal 9* se ha traducido su **Flash Final** por **Bola de Fuego** y su **Ataque Big Bang** como **Mordisco del Sol**, cosa que aún tiene más inri si tenemos en cuenta que dicho ataque es nada menos que el **Taiyoh Ken**, es decir, el famoso **Golpe del Sol** de **Ten Sin Han** que luego usaron diversos personajes.

Otro ataque muy característico de la primera parte de esta serie es el **Roo Ga Fu Fu Ken**, que aquí fue traducido (en el manga, claro, en la tele se le llamó de todo) como **Colmillo de Lobo**, lo cual, si bien no está mal, sí está al menos incompleto porque, cuando menos, falta el **Ken** (que como ya sabemos significa **Golpe**) pero, teniendo en cuenta que **Lobo** es **Roo** y **Colmillo** es **Ga**, ¿qué significan esos dos **Fus**?. Lamento no poder ayudaros, pero es que esta vez el nombre del ataque lo he sacado oyendo los capítulos en japonés y no leyendo el manga, por lo que no sé cómo se escriben (y además puede que haya tenido algún error de percepción, aunque creo que no).

En idéntica condición me encuentro con el otro ataque especial de **Yamcha**, el que realizó contra **Shen** (**Dios**), el que aquí se tradujo (de nuevo en el manga, claro) **Bala llena de Energía**, éste ataque parece completamente bien traducido, puesto que en japonés es (si he oído bien) **Soo Ki Dan**, **Dan** es, efectivamente, **Bala** (aunque este *kanji* tiene más de un significado como se verá más adelante en el apartado de *Ranma ½*), y **Ki** creo que es **Energía**, por lo que sólo me faltaría el **Soo**, que bien podría ser ese **lleno de** que falta para completar el nombre del ataque.

Ranma ½

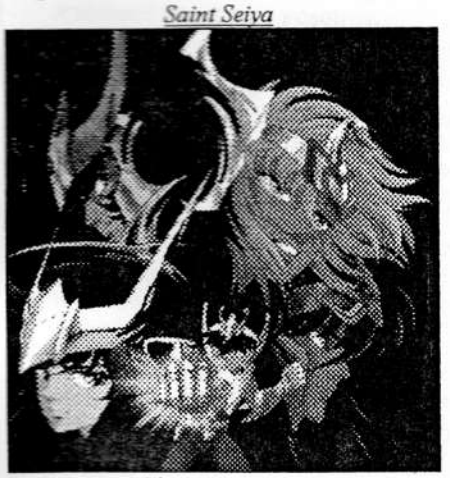
Aquí también tenemos ataques característicos de personajes. Sin ir más lejos, **Ranma** domina el **Hi Ryo Sho Ten Ha**, la **Fuerza del Dragón que Sube al Cielo Rompedor** (no estoy seguro de lo de **Fuerza**, pero seguro que no significa **Onda**,

pues el *kanji* no es el mismo que el del **Kame Hame Ha**), ataque que aquí fue traducido como **Golpe del Dragón Volador**, que, bueno, no es que sea muy literal pero... mejor eso que llamarlo **Ataque del Higo Chumbo**.

Además de dicho ataque, **Ranma** también domina una variante del mismo creada por él, el **Hi Ryo Koh Rin Dan**, la **Proyección del Vuelo del Dragón que Baja del Cielo Rompedor**, a ver cómo lo traducen aquí cuando llegue. Por cierto, eso de proyección viene de proyectar algo, puesto que el *kanji* de **Dan**, siendo muy estrictos, sería **Bala** (como en el ataque de **Yamcha** de antes), es decir, que se refiere a que se coge toda la energía del vuelo del dragón y se proyecta con el golpe, de ahí eso de **Proyección**.

Por su parte, **Ryoga** no se queda atrás, y también tiene sus ataquecillos; el más característico es sin duda ése que realiza con el dedo y que aquí no ha sido traducido de ninguna manera, pero que, si veis *Ranma ½* en japonés, podréis comprobar cómo cada vez que lo realiza se oye a **Kouichi Yamadera** (la voz japonesa de **Ryoga**) gritar **Hoksai Tenke**, que significa **Explosión Destructora** (los americanos, en la noséque parte de *Ranma ½* que *Viz* está publicando, lo han traducido como **Breaking Point**, es decir, **Punto de Ruptura**, no entraré en cuál está mejor, pero yo me fío más de mi traducción); además, **Ryoga** también cuenta con su ataque más poderoso, una técnica que aquí fue traducida como **Golpe del León**; bien, no es que sea exacto pero se parece en algo, ya que el nombre del ataque es **Shi Shi Hou Kou Dan**, cuya traducción exacta es **Proyección del Rugido del León** (aquí el **Dan** significa lo mismo que en el anterior ataque de **Ranma**).

Saint Seiya



Aquí también tenemos unos cuantos ataques famosos, algunos de los cuales han sido traducidos a la perfección, claro que tampoco lo tenían muy difícil, ya que si hubieran traducido el **Diamond Dust** de **Hyòga** o el **Thunder Wave** de **Shun** por otra cosa que no hubiese sido **Polvo de Diamantes** u **Onda del Trueno** hubiese sido de escándalo (más incluso de lo que ya es actualmente). Tras estos ataques fáciles de traducir tenemos el **Pegasus Ryo Sei Ken**, el **Golpe de los Meteoros de Pegaso** (y aún así durante un tiempo lo tradujeron por **¡¡Dame tu fuerza, Pegaso!!** (sigh)). Pero **Seiya** también crea una variante de ese ataque, el **Pegasus Tsui Sei Ken**, que traducido sería el **Golpe del Cometa de Pegaso**. El que ya está un poco peor traducido es el de **Shiryu**, puesto que no es ni la **Furia** ni el **Golpe del Dragón**, sino el **Dragón que Sube Victorioso al Cielo de Rosan** (**Rosan Sho Ryo Ha** (no estoy muy seguro de lo de *Golpe*, puesto que el **Ha** no se parece a ninguno de los que había visto antes y además es la leche de complicado)). Tampoco está del todo bien traducido el ataque de **Ikki**, que sería el **Ala del Fénix cuando Vuela** (**Ma Yoku Ten Sho**). Por último, y para todos aquellos que dicen que en la serie sale mal el nombre del **Cisne** ya que lo que pone es **Cygnus** y no **Swan** (*cisne* en inglés), que se enteren de que **Cygnus** es el nombre oficial e internacional de la constelación del **Cisne** (el señor **Kurumada** no será ni muy original haciendo guiones ni muy inteligente a la hora de desarrollar sus personajes, pero se documenta bien antes de hacer una serie).

Y bueno, ya he hablado de los pros y los contras de la castellanización de los nombres, de los problemas de traducción de los mismos, he hecho un repaso a dichas traducciones... ¿qué me queda?... ¡ah, claro!, evaluar el trabajo de los dobladores, que al fin y al cabo son los que deben darle un alma a los personajes... pero no... no sería justo, y además yo no soy nadie para juzgarlos, por lo que me limitaré a constatar un par de detalles curiosos sobre ellos. Por ejemplo, ¿sabíais que, mientras que aquí el doblador tanto de **Ranma** chico como de **Ranma** chica son la misma persona, en *Japón* tienen un doblador para cada personaje?, pues sí, mientras que **Kappei Yamaguchi** pone la voz de **Ranma-kun** (chico), **Megumi Hayashibara** lo hace de **Ranma-chan** (chica); ¿o que en *Japón*, al contrario que aquí, cuando un doblador coge a un personaje ya no cambia (a menos que ocurra una desgracia)?, así pasa con, por ejemplo, el doblador de **Goku**, lo cogieron para ponerle la voz cuando era un criajo y, como a un personaje no puede cambiarle la voz (salvo si se hacen las chapuzas que se hacen aquí de cambiar un doblador de una entrega de capítulos a otra), ahora nos encontramos a un **Goku** de más de 30 años y con un poder capaz de devastar universos enteros con una voz de crío mierdero, y es que, además de todo lo dicho, resulta que el doblador es... ¡¡una mujer!!. Sí, una mujer, **Masako Nozawa**, pone la voz de **Goku**, **Gohan** y creo que también de **Goten**, pero de éste último no estoy seguro, ¿sorprendidos?, pues no es es único caso, a **Kulilin** también le pone la voz una mujer, **Mayuki Tanaka**, y no creáis que *Dragon Ball* es el único caso, podéis encontrar casos similares en *Laputa*, donde a **Pazu** le pone la voz la misma mujer, o en *Fushigi No Umi No Nadia*, donde la voz de **Jean** la pone **Noriko Hidaka**, otra mujer.

Otra cosa curiosa es que en la misma serie te puedes encontrar al mismo doblador/a poniendo la voz a más de un personaje, a veces opuestos entre sí, como es el caso de **Sailor Moon**, serie en la que **Keiko Han** pone la voz tanto a la **Reina Beryl** como a la gata **Luna**.

¿Queréis más?, pues ahí va, ¿a que no sabíais que hace poco los americanos hicieron una votación mundial (es decir, podía participar todo aquel que quisiese (si tenía los medios adecuados)) para ver qué actor/actriz japoneses ponían mejor las voces a sus personajes, algo parecido a los *Oscars* pero para los dobladores (que, por cierto, se llaman **Seiyuus**). Los ganadores fueron: en chica **Hiromi Tsuru** (**Madoka** (*KOR*), **Mikami** (*Ghost Sweeper Mikami*)), y en chico **Tohru Furuya** (**Kyosuke** (*KOR*) **Tuxedo Kamen** (*Sailor Moon*), **Amuro** (*Gundam*)). Los segundos fueron **Megumi Hayashibara** (**Ranma-chan** (*Ranma ½*), **Ai Amano** (*Video Girl Ai*)) y **Akira Kamiya** (**Ryo Saeba** (*City Hunter*), **Ashuram** (*Lodoss War*)). No está mal, ¿verdad?

Bueno, poco más me resta por añadir, salvo que espero que os haya parecido interesante el articulejo o que, cuando menos, haya contribuido a que se incrementaran vuestros conocimientos sobre manga, anime y temas relacionados con ellos.

Recordaros tan sólo que este tema está abierto a discusión o debate, si no compartís alguna de las opiniones expresadas, lo hacéis, tenéis alguna nueva o podéis aportar cualquier clase de dato y/o información, no dudéis en hacerlo para que así podamos en el futuro hablar de lo que a vosotros os interese.

Lázaro Muñoz

The Minami Post

Último correo de **Minami**, que será un tanto especial: para empezar, no se contestarán cartas, ya que las que nos llegaron ya están un tanto desfasadas y/o contestadas; después, se incluirá aquí el concurso, aunque eso en realidad no sirve de nada ya que nadie fue capaz de contestar a las 10 preguntas que propuese (si es que la 10 era la leche); llegará así el momento de reproducir el último dibujo de un lector (que tendrá que hacer las veces de la sección *El rincón del dibujante* que durante tanto tiempo nos ha acompañado); entonces haré lo que otros correeros y diré lo que me da la gana; y finalmente se reproducirá integramente una carta de uno de los lectores de **Minami**, a modo de ejemplo de cómo son los seguidores estándar de esta publicación.

Empezamos, y lo hago agradeciendo las muchísimas cartas recibidas, os lo agradecemos de corazón, ya que vuestras constantes muestras de apoyo fueron siempre uno de los motivos que nos animaron a seguir en la brecha. Desgraciadamente esto se acaba, pero para los que tengan alguna última duda, quieran conseguir un número atrasado o, simplemente, deseen expresarnos su opinión, ahí va mi dirección :

Lázaro Muñoz
C/ Periodista del Campo Aguilar 15, 1ºE
02002 ALBACETE
(Se sigue agradeciendo el sello)

El concurso propuesto en el nº4 no ha tenido ningún ganador (si es que cuando me pongo a hacer preguntas retorcidas me llevo la palma), otra vez será chicos.

La sección *El rincón del dibujante* nos dice adiós desde este correo, y el último dibujo publicado será este de **Carlos Roldán** de *Albacete*, lo siento por los muchísimos otros que había en espera y que también merecían ser reproducidos por su gran calidad.

Aprovecho ahora estas líneas para recomendar a los lectores de otras publicaciones que nunca se fíen de nada, por muy famoso o aparentemente perfecto que sea. Como ejemplos pondré a **Neko**, que pese a ser la actualmente revista nº1 sigue metiendo errores por un tubo (como muchos de los que ha cometido con **Basura Ball** (los que más rapidamente se han sabido gracias al ingente número de descerebrados a los que nos les cuadraba lo poco que sabían) o con otras series como **Ranma ½** (valga el citado en este número de llamar **Onee** a **Mist**, sólo que como ese es un error de una serie medio buena, pues nadie se dio cuenta)); y a **Isidro Sánchez** (tengo que romper mi promesa de no meterme con nada de **Norma**, pero es que esta vez te has pasado, Isi), quien, como casi todos los correeros de editorial, trae cola; primero, sabedor de mi postura de nunca criticar a **Norma** (ya que debo mucho a la editorial y en especial a **Óscar Valiente**), se ha dedicado a metermelas dobladas siempre que ha podido; luego se ha entretenido descalificándome y tachándome de bocazas por decir cosas que finalmente se han cumplido (como el cierre de **Kimagure**) y que además muchas veces me las había dicho XX XXXXX, pero bueno, se entiende porque al fin y al cabo él no puede decir que una serie de la editorial que le paga las habichuelas va mal)); pero lo que me ha rematado es que haya caído tan bajo como para dedicarse a lo que el 99% de la gente "profesional" hoy día: a hablar de lo que no sabe. Vamos a ver, Isi, si nunca vas por los salones, ¿a cuento de qué te pones a criticar mi cursillo sobre fanzines?, ¡¡si no lo viste, capullo!!, ¿qué coño vas a saber si yo dije tal o cual cosa o si eso se lo ha inventado quien te lo dijo?, para sacarte de dudas, sí que dije lo de la portada a color de **Songoku** o, en su defecto, de una tía en bolas, pero lo puse como requisito indispensable para una revista comercial, que no un fanzine, ¿captas la diferencia?, y ahora si tienes huevos dime que una revista puede vender sin la susodicha portadita a colorines de **Basura Ball**.

Pues eso, que no os fiéis de nada ni de nadie.

Y para acabar, voy a reproducir íntegra la carta de **María Pola Aguado** de *Valladolid*:

Querido Lázaro Muñoz:

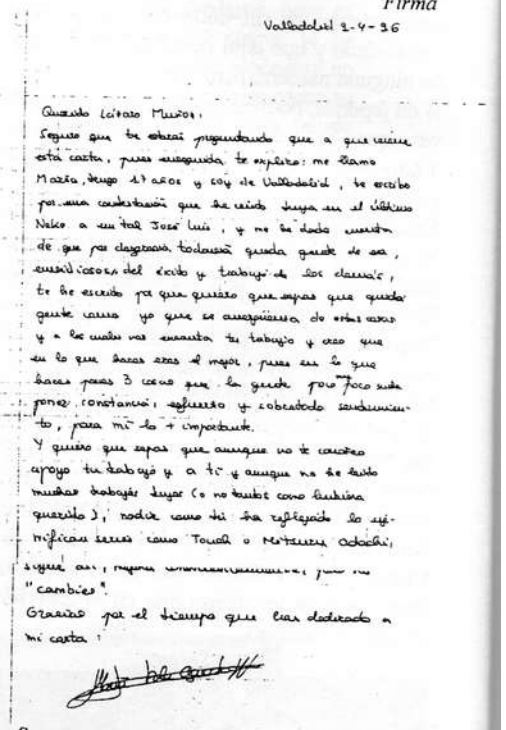
Seguro que te estarás preguntado que a qué viene esta carta, pues enseguida te explico: me llamo María, tengo 17 años y soy de Valladolid, te escribo por una contestación que he leído tuya en el último Neko a un tal José Luis, y me he dado cuenta de que por desgracia todavía queda gente de esa, envidiosa del éxito y trabajo de los demás, te he escrito porque quiera que sepas que queda gente como yo que se avergüenza de estas cosas y a las cuales nos encanta tu trabajo y creo que en lo que haces eres el mejor, pues en lo que haces pones tres cosas que la gente poco muy poco suele poner: constancia, esfuerzo y sobre todo sentimiento, para mí lo más importante.

Y quiero que sepas que aunque no te conozco apoyo tu trabajo y a ti y aunque no he leído muchos trabajos tuyos (o no tantos como hubiera querido), nadie como tú ha reflejado lo que significan series como Touch o Mitsuru Adachi, o qué se siente después de haber visto "El viento de amnesia" o simplemente el increíble trabajo que haces en "Minami", y todo eso lo haces en un simple trozo de papel, el cual cargas de sentimiento, tu sentimiento, y para mí eso es muy importante, lo más importante, y es admirable.

Espero poder conocerte algún día o ver alguna foto tuya y poder darle un rostro a ese alma cargada de "sentimiento", y estoy totalmente de acuerdo con la actitud que has tomado, y que sepas que yo, y más gente, te apoyamos, pues para mí saber que un artículo es tuyo me anima a leerlo aún más, sigue así, mejora constructivamente, pero no "cambies".

Gracias por el tiempo que has dedicado a mi carta.

Firma


Valladolid 2-4-96

Querido Lázaro Muñoz:
Seguro que te estarás preguntando que a qué viene esta carta, pues enseguida te explico: me llamo María, tengo 17 años y soy de Valladolid, te escribo por una contestación que he leído tuya en el último Neko a un tal José Luis, y me he dado cuenta de que por desgracia todavía queda gente de esa, envidiosa del éxito y trabajo de los demás, te he escrito porque quiera que sepas que queda gente como yo que se avergüenza de estas cosas y a las cuales nos encanta tu trabajo y creo que en lo que haces eres el mejor, pues en lo que haces pones tres cosas que la gente poco muy poco suele poner: constancia, esfuerzo y sobre todo sentimiento, para mí lo más importante.
Y quiero que sepas que aunque no te conozco apoyo tu trabajo y a ti y aunque no he leído muchos trabajos tuyos (o no tantos como hubiera querido), nadie como tú ha reflejado lo significan series como Touch o Mitsuru Adachi, sigue así, mejora constantemente, pero no "cambies".
Gracias por el tiempo que has dedicado a mi carta.

Supongo que ahora podría ponerme a presumir de lectores, ya que difícilmente un dragonbaboso sería capaz de escribir algo así (ni de escribir tampoco, pero bueno), sin embargo después de semejante muestra de apoyo y cariño no soy capaz. De verdad que no sabéis lo que una carta así puede hacerte sentir, sobre todo en el momento en el que llegó, cuando yo estaba jodido viendo que pese a que me dejaba los cuernos por los aficionados y el mundillo no conseguía más que que unos cuantos fracasados me tomaran por su diana particular (¿tan difícil es decir alguna que otra palabra de ánimo?). Dicen que cuanto más altos son de más alto caen, pero también es cierto que cuanto más bajo estás más puedes volver a subir, y esta carta hizo que cuando estaba a punto de mandar a todo el mundillo a la mierda volviese a tener ilusión y me animase a sacar este **Minami**.

Sólo esta carta ya hace que todo lo pasado haya merecido la pena.

DESPEDIDA Y CIERRE

Hemos sido cutres, hemos sido originales, hemos sido bordes, hemos sido únicos, pero...

Este cuento se acabó

Más de tres años ha sido el tiempo que **Minami** ha estado con todos vosotros, mucho tiempo, creo yo, y la verdad, ha valido la pena.

Pero ahora nos vamos, y eso nos entristece, aunque esperamos hacerlo dejando un buen sabor de boca.

Yo, por mi parte, he vuelto a disfrutar haciendo el fanzine, ¡y cómo!. Veréis, en mis años en esto he escrito en mogollón de fanzines, en casi todas las revistas que existen, en todas las editoriales, he llevado el **Mangazine** de *Manga Vídeo*, he participado en mesas redondas en distintos salones, he montado un salón de manga yo solito (en *Albacete*) y he coordinado toda la sección de conferencias, actos, mesas redondas y cursillos del *II Salón del Manga, el Anime y el Videojuego*, pero nada, nada, se puede comparar a la sensación que te invade cuando tienes tu fanzine ya impreso en las manos, es sinceramente indescripti-ble, lo echaré de menos ahora que medio me retiro.

Mas, como ya digo, han sido más de tres años en los que hemos progresado, aumentado, cambiado, mejorado, en los que hemos hecho infinidad de amigos (y también algunos enemigos)... en definitiva, más de tres años en los que hemos trabajado por y para vosotros.

Y espero que en ese tiempo vosotros también nos hayáis llegado a tener tan en estima como nosotros os tenemos a vosotros.

Sin embargo todo llega a su fin, y este es el nuestro, mejor ahora, cuando aún somos el número 1, que no cuando a base de seguir nos repitamos y seáis vosotros los que nos echéis.

Pero como no queremos dejaros solos en el actual mercado internetero y dragonbabosos, os ofrecemos una lista de fanzines que consideramos todavía no corruptos y que muy bien podrán satisfacer vuestras necesidades de auténtica información sobre el manga y anime, son:

Doki Doki

Mucha información mezclada con el mejor humor y mangas propios. Además está hecho casi por completo por tías. No tiene desperdicio.

C/ Sant Llorenç 20
08202 SABADELL
(BARCELONA)

Doïni

Mogollón de información al estilo crítico, estos chicos no se cortan un pelo y eso es algo muy de agradecer en el actual panorama de hipocresía y "bienqueda".

C/ La Tafona nº91, Bajos
07010 PALMA DE MALLORCA
(BALEARES)

Generación Manga

Nula información pero tiene muchísima opinión y también grandes dosis de humor. Os hará pasar un buen rato.

C/ Dr. Fleming 50, 4º Drcha.
28036 MADRID

Y concedo, sin saber aún de qué va, un voto de confianza a los fanzines/revistas **Minoki** y **Yamatai**.

Si no veis vuestro fanzine entre esta lista no os desaniméis, no es que piense que no es bueno o digno de considerarse fanzine, probablemente sea sólo que no lo conozco.

Había una vez un fanzine que creía en la verdad y la justicia del mundo del manga y anime, y que durante mucho tiempo luchó por sus nobles ideales, pero llegó el tiempo en el que creyó cumplida su misión, y se fue a gozar de un bien merecido descanso. Y colorín colorado, este cuento se ha acabado.

Ahora, si os parece bien, me gustaría hacer el staff definitivo de **Minami**, una lista completa de todos los que en mayor o menor medida (y por orden cronológico) han contribuido a hacer este maravilloso fanzine con el único fin de que estuvieseis informados, os lo pasaseis bien y disfrutaseis, ¡¡vamos allá!!

Cuadro de honor de Minami

- *Lázaro Muñoz*
- *Gerardo Fernández*
- *Mariano Hernández*
- *Francisco Castellanos*
- *Antonio García*
- *Ricardo López*
- *Juan Luis Sáez*
- *Juan José del Val*
- *Maribel del Val*
- *Juan Ribes*
- *Carlos Roldán*
- *Manuel Sánchez*
- *Manuel Mª Alfaro*
- *Manuel del Olmo*
- *Álvaro Díaz*
- *Juan Carlos Jaramago*
- *Zahara Medina*
- *Mae Fernández*
- *Concepción Corrales*
- *Manuel Ortega*
- *Jaime Ortega*
- *Luis Mariano Montoro*
- *Etamih*
- *Takagi Kayoko*
- *Gil Enrique Torres*
- *José Ramón Rodríguez*
- *Tatiana Khliamova*
- *José Beltrán*
- *Mª Dolores Laespada*
- *Óscar Valiente*

Y, por supuesto, todos vosotros, lectores, pues sin vosotros nunca hubiésemos llegado a ser lo que somos.

¡¡Encantado de conoceros!!

¡¡¡Muchas gracias!!!

Minami
1993 - 1996

¡HA SIDO UN PLACER!

MINAMI

FANZINE SOBRE MANGA Y ANIME

APPLESEED
DIRTY PAIR
DRAGON BALL
SAINT SEIYA
CITY HUNTER
DOSHEI DANPEI
TOUCH
ROBOTECH
CAPTAIN TSUBASA
SHULATO
DRAGON QUEST
Y MUCHO MÁS

200 ptas

MINAMI

FANZINE SOBRE MANGA Y ANIME

Célula ha muerto,
Songoku también,
¡y Krilin tiene pelo!

Ranma Nibunnoichi:
Todos los personajes,
datos, OVAs y vídeos

Pretty Soldier Sailor
Moon, la serie de
moda en Japón

Nº 2

200 ptas

MINAMI

FANZINE SOBRE MANGA Y ANIME

Dragon Ball:
- Dossier casi definitivo II

Anime de terror:
- Urotsukidoji I y II
- Doomed Megalopolis I - IV
- Wicked City
- Judge

Masamune Shirow:
- Patrulla Especial Ghost
- Dominion
- Appleseed

Zetsuai 1989
Gundam 0080
El irresponsable Capitán Tylor
Doraemon
Alita
Bastard!!
Bishojo Senshi Sailor Moon R
Mamono Hunter Yohko
Macross II
Todas las novedades
Y mucho más

Nº 3

225 Ptas

MINAMI

FANZINE SOBRE MANGA Y ANIME

¡¡Cumplimos un año!!

Y para celebrarlo tenemos:

EN PRIMICIA:
- SLAM DUNK
- PAPUWA-KUN
- UROTSUKIDOJI III

DRAGON BALL:
- Songoku Vs. Vegeta
- Vegeta Vs. Buu
- Súper Goku 3
- Gotranks Vs. Buu

RANMA 1/2:
- Ranma Vs. Habu
- ¿La muerte de Ryoga?

PROMISE
SILENT KNIGHT
LENSMAN
STREET FIGHTER II
BUBBLEGUM CRISIS
VIDEO GIRL AI
ULTIMATE TEACHER

CONSOLAS:
- Dragon Ball Z3
- Ranma 1/2 IV

Y MUCHO MÁS...

Nº4
250 ptas
52 páginas